CONAN

ANTOLOGIA A FUMETTI TRATTA DAI RACCONTI DI

ROBERT E. HOWARD

DISEGNI DI ADAMS · ALCALA · BUSCEMA · GIORDANO

EDITRICE NORD

ROBERT E. HOWARD
LA SAGA DI CONAN

Il ciclo originale delle storie di Conan è stato pubblicato dalla Editrice Nord ed è compreso nei dieci volumi qui sotto elencati cronologicamente.
Si fa presente che si tratta di opere letterarie e non di fumetti.

1° **CONAN!** (Fantacollana n. 13) Conan sedicenne inizia le sue avventure.
2° **CONAN DI CIMMERIA** (Fantacollana n. 24) qui Conan ha circa vent'anni e la storia finisce che ne ha circa 26.
3° **CONAN IL PIRATA** (Fantacollana n. 26) Conan è sulla trentina.
4° **CONAN LO ZINGARO** (Fantacollana n. 31) Copre gli anni da 30 a 33.
5° **CONAN L'AVVENTURIERO** (Fantacollana n. 5) Anni 34 fino a 37.
6° **CONAN IL BUCANIERE** (Fantacollana n. 41) Copre i due anni successivi.
7° **CONAN IL GUERRIERO** (Fantacollana n. 36) Conan è sulla quarantina.
8° **CONAN L'USURPATORE** (Fantacollana n. 19) Conan ha passato i quarant'anni, forse 45.
9° **CONAN IL CONQUISTATORE** (Fantacollana senza numero) 46 anni.
10° **L'ERA HYBORIANA** (Fantacollana n. 40) che comprende tre volumi:
CONAN IL VENDICATORE
CONAN DI AQUILONIA
CONAN DELLE ISOLE
dove Conan è sulla cinquantina nel «il vendicatore»; sulla sessantina ne «di Aquilonia»; ha superato la sessantina ed è ormai vecchio in «delle Isole» dove parte con il suo vascello e di lui rimane traccia soltanto nella storia in cui le sue gesta e il suo regno danno inizio all'èra moderna.
L'ultimo libro della serie termina, infatti, con un lungo saggio di Howard che inizia con queste parole: «500 anni dopo il regno di **Conan il Grande...**».

Tra i mondi immaginari creati dalla fantasia degli scrittori, l'*Era hyboriana* di Robert E. Howard è uno dei più coerenti: un mondo provvisto di una sua geografia, di una sua storia e di una sua preistoria, che è nato da un'epoca di forze oscure e minacciose e che crollando ha dato origine alla nostra attuale civiltà.
Dodicimila anni or sono — dice Howard — tra la distruzione di Atlantide e i primi documenti storici, quando il Mediterraneo era ancora una distesa di terraferma, il nostro pianeta conobbe l'Era hyboriana: un'epoca di regni dai nomi fantastici e tuttavia familiari, di splendore e di leggende, in cui le tracce di un passato ancor più lontano disputavano il passo all'uomo e alla sua civiltà.
In quest'epoca esotica e turbolenta, il grande eroe fu *Conan*, che, disceso in gioventù dalla gelida Cimmeria, giunse a conquistare nella maturità la corona di una delle nazioni più potenti.

«Conan è il superuomo - anzi, il super barbaro - in cui Robert Erwin Howard riuscì a infondere i suoi sogni sfrenati di pericolo e di forza, di avventura continua e di audacia, di impulsi ardenti seguiti all'istante, ma anche di un codice d'onore senza macchia e senza concessioni. Conan è un vero eroe della mitologia nordica: oggi combatte e soffre, domani è pronto a tuffarsi ancora in nuove imprese. E l'Era hyboriana in cui Conan si fa strada è uno dei mondi fantastici meglio delineati: un mondo plausibile geograficamente ed economicamente, provvisto di una storia e di una preistoria che comprendono molte culture e molte razze, popolato di mendicanti e di re, di contadini e di poeti, di regine e di schiave, e, naturalmente, di guerrieri e di incantatori». (Fritz Leiber)

CONAN

ANTOLOGIA A FUMETTI TRATTA DAI RACCONTI DI

ROBERT E. HOWARD

DISEGNI DI ADAMS·ALCALA·BUSCEMA·GIORDANO

EDITRICE NORD

CONAN NORD

Conan il Cimmero, il personaggio creato dalla fertile fantasia di Robert E. Howard, la cui saga letteraria è compresa in ben dieci volumi pubblicati dalla nostra casa editrice, ha fatto la sua apparizione nella versione a fumetti nell'ottobre 1970.
Fu la casa editrice americana Marvel che iniziò in quell'anno la pubblicazione delle avventure di Conan, e rendendosi conto dell'importanza del personaggio gli intestò addirittura una serie di album mensili. Si chiamavano «Conan the Barbarian» ed erano curati nella sceneggiatura da Roy Thomas che dimostrava una perfetta conoscenza dell'opera di Howard tanto che dopo aver sceneggiato quasi tutti i racconti originali, ne creò lui stesso innumerevoli altri.
La collana Conan the Barbarian è giunta oggi intorno al 140° numero e continua ad appassionare milioni di lettori di tutto il mondo. Ma lo straordinario successo di Conan lo si può vedere dal proliferare delle testate a lui dedicate. In appendice a questo libro ne viene proposta l'intera bibliografia aggiornata al dicembre 1982.
Questo volume raccoglie tre episodi inediti in Italia. Si tratta di tre lunghe storie disegnate da quattro grandi del fumetto: Neal Adams, John Buscema, Alfredo Alcala e Dick Giordano. Naturalmente la sceneggiatura è di Roy Thomas ed è stata tratta dall'opera originale di Robert Howard. Questi racconti, apparsi negli Anni Trenta sulla rivista americana «Weird Tales» presentano Conan nell'età tra i trenta e i quarant'anni. L'intera cronologia letteraria delle opere di Conan viene riprodotta nel secondo risvolto.

Copertina di Frank Frazetta

Conan il Cimmero, il personaggio creato dalla fertile fantasia di Robert E. Howard, la cui saga letteraria è compresa in ben dieci volumi pubblicati dalla nostra casa editrice, ha fatto la sua apparizione nella versione a fumetti nell'ottobre 1970.
Fu la casa editrice americana Marvel che iniziò in quell'anno la pubblicazione delle avventure di Conan, e rendendosi conto dell'importanza del personaggio gli intestò addirittura una serie di album mensili. Si chiamavano «Conan the Barbarian» ed erano curati nella sceneggiatura da Roy Thomas che dimostrava una perfetta conoscenza dell'opera di Howard tanto che dopo aver sceneggiato quasi tutti i racconti originali, ne creò lui stesso innumerevoli altri.
La collana Conan the Barbarian è giunta oggi intorno al 140° numero e continua ad appassionare milioni di lettori di tutto il mondo. Ma lo straordinario successo di Conan lo si può vedere dal proliferare delle testate a lui dedicate. In appendice a questo libro ne viene proposta l'intera bibliografia aggiornata al dicembre 1982.
Questo volume raccoglie tre episodi inediti in Italia. Si tratta di tre lunghe storie disegnate da quattro grandi del fumetto: Neal Adams, John Buscema, Alfredo Alcala e Dick Giordano. Naturalmente la sceneggiatura è di Roy Thomas ed è stata tratta dall'opera originale di Robert Howard. Questi racconti, apparsi negli Anni Trenta sulla rivista americana «Weird Tales» presentano Conan nell'età tra i trenta e i quarant'anni. L'intera cronologia letteraria delle opere di Conan viene riprodotta nel secondo risvolto.

Copertina di Frank Frazetta

ROBERT E. HOWARD
LA SAGA DI CONAN

Il ciclo originale delle storie di Conan è stato pubblicato dalla Editrice Nord ed è compreso nei dieci volumi qui sotto elencati cronologicamente.
Si fa presente che si tratta di opere letterarie e non di fumetti.

1° **CONAN!** (Fantacollana n. 13) Conan sedicenne inizia le sue avventure.
2° **CONAN DI CIMMERIA** (Fantacollana n. 24) qui Conan ha circa vent'anni e la storia finisce che ne ha circa 26.
3° **CONAN IL PIRATA** (Fantacollana n. 26) Conan è sulla trentina.
4° **CONAN LO ZINGARO** (Fantacollana n. 31) Copre gli anni da 30 a 33.
5° **CONAN L'AVVENTURIERO** (Fantacollana n. 5) Anni 34 fino a 37.
6° **CONAN IL BUCANIERE** (Fantacollana n. 41) Copre i due anni successivi.
7° **CONAN IL GUERRIERO** (Fantacollana n. 36) Conan è sulla quarantina.
8° **CONAN L'USURPATORE** (Fantacollana n. 19) Conan ha passato i quarant'anni, forse 45.
9° **CONAN IL CONQUISTATORE** (Fantacollana senza numero) 46 anni.
10° **L'ERA HYBORIANA** (Fantacollana n. 40) che comprende tre volumi:
CONAN IL VENDICATORE
CONAN DI AQUILONIA
CONAN DELLE ISOLE
dove Conan è sulla cinquantina nel «il vendicatore»; sulla sessantina ne «di Aquilonia»; ha superato la sessantina ed è ormai vecchio in «delle Isole» dove parte con il suo vascello e di lui rimane traccia soltanto nella storia in cui le sue gesta e il suo regno danno inizio all'èra moderna. L'ultimo libro della serie termina, infatti, con un lungo saggio di Howard che inizia con queste parole: «500 anni dopo il regno di **Conan il Grande...**».

tundra
steppe
deserto
HYRKANIA
KHITAI
Mare di Vilayet
TURAN
KOSALA
VENDHYA
deserto
DRUJISTAN
IRANISTAN
ZEMBABWEI

VANAHEIM
ASGARD
Foreste dei Pitti
CIMMERIA
BORDER
ZINGARA
AQUILONIA
NEMEDIA
Oceano Occidentale
ARGOS
OPHIR
SHEM
STYGIA
KUSH
DARFAR
KESHAN
Regni Neri
nord
conan

tundra
steppe
deserto
HIRKANIA
KHITAI
Mare di Vilayet
TURAN
KOSALA
VENDHYA
IRANISTAN
DRUJISTAN
deserto

CONAN

VANAHEIM
ASGARD
Foreste dei Pitti
CIMMERIA
BORDER
ZINGARA
NEMEDIA
AQUILONIA
Oceano Occidentale
ARGOS
OPHIR
Isola dei Neri
Isole Baracha
SHEM
STYGIA
KUSH
DARFAR
KESHAN
Isole Senza Nome
Regni Neri

tundre
steppa
deserto
ZAMORA
TURAN
Mare di Vilayet
isola delle statue di ferro
HYRKANIA
KHITAI
Zaporoska
KUTHCHEMES
ZAMBOULA
deserto
DRUJISTAN
KOSALA
VENDHYA
IRANISTAN
ZEMBABWEI

ERA
VANAHEIM
ASGARD
Oceano Occidentale
Foreste dei Pitti
CIMMERIA
BORDER
ZINGARA
AQUILONIA
NEMEDIA
ARGOS
OPHIR
SHEM
STYGIA
KUSH
DARFAR
KESHAN
Regni Neri

tundra
steppa
deserto
ZAMORA
Shadizar
KHAURAN
TURAN
Isola delle Statue di Ferro
Mare di Vilayet
HYRKANIA
KHITAI
Mt. GHORI
KURTHOMEMES
ZAMBOULA
deserto
DRUJISTAN
KOSALA
VENDHYA
PUNT
ZEMBABWEI
IRANISTAN
Isole di Perla

CONAN

ANTOLOGIA A FUMETTI TRATTA DAI RACCONTI DI
ROBERT E. HOWARD
DISEGNI DI ADAMS · ALCALA · BUSCEMA · GIORDANO

EDITRICE NORD

I tre racconti di questo libro sono stati tratti da *The savage sword of Conan*, numeri 14, 20, 25.

Titoli originali:
SHADOWS IN ZAMBOULA
THE SLITHERING SHADOW
JEWELS OF GWAHLUR!
Traduzioni di Gianluigi Zuddas
Lettering di Laura Messora
Testi di Roy Thomas

Disegni:
Ombre a Zamboula, di Neal Adams
L'Ombra che scivola, di John Buscema e Alfredo Alcala
Le gemme di Gwahlur!, di Dick Giordano
Prima edizione italiana: Aprile 1983
La tavola di risguardo è stata realizzata da Alessandro Bani
Copertina di Frank Frazetta

Stampato nel mese di Aprile 1983 dalla litografia AGEL, Rescaldina (Milano)

IL LUNGO CAMMINO DI CONAN IL BARBARO

Poco più di dodici anni fa la Marvel Comics Group, casa editrice americana specializzata nella produzione di personaggi fantastici, presentò una testata con un eroe desueto per personalità e ambientazione che si differenziava spiccatamente da qualsiasi altra pubblicazione a fumetti mai apparsa negli Stati Uniti.
Per chi scrive, il primo numero di «Conan the Barbarian», datato ottobre 1970, fu come il classico colpo di fulmine! Ebbi infatti la fortuna di riceverlo, più per caso che per espressa richiesta, ancora fresco di stampa. Scrissi immediatamente al corrispondente californiano affinché mi spedisse regolarmente questo albo, che consideravo unico nel suo genere: abituato com'ero a seguire la «scuola» dei vari Flash Gordon, Mandrake, Prince Valiant e di tutta quella classica e fantasmagorica produzione statunitense, un fumetto come Conan era una straordinaria ventata di novità. Effettivamente il fumetto americano ha sempre prodotto degli eroi positivi, dal carattere mansueto e generoso all'ennesima potenza che difficilmente uccidono i loro pur terribili antagonisti. Conan invece non possiede alcuna affinità morale e di comportamento che possa ricordare l'archetipo dei suoi colleghi. In gioventù vive rubando e si fa strada tra montagne di cadaveri fatti a pezzi. Non uccide per il gusto di farlo o per sadismo, ma unicamente per necessità senza peraltro mai provare la ben che minima titubanza. Non conosce cosa sia il rimorso. È la civiltà del suo tempo che lo ha forgiato temibile guerriero. Infatti Conan vive nell'Era Hyboriana, un'epoca immaginaria creata dalla fertile fantasia di Robert E. Howard (1906-1936). Quest'epoca, così chiamata perché la razza allora dominante era quella degli Hyboriani, risale a circa dodicimila anni fa, tra il crollo di Atlantide e l'inizio dei primi documenti storici. Howard, seguendo un artificio letterario comune agli scrittori di avventure fantastiche, finse di aver trovato un antichissimo testo, le Cronache di Nemedia, da cui traeva le avventure da lui rinarrate e la geografia di quel mondo immaginario.

Il mondo degli Hyboriani, come appare nella cartina che fa da risguardo a questo volume, desunta da note e schizzi dello stesso Howard ed elaborata da Lyon Sprague De Camp, P.S. Miller, J.D. Clark, D. Kyle, occupava le terre intorno al Mediterraneo. A quell'epoca il Mediterraneo non si era ancora trasformato in mare ed era una distesa di terre emerse che formavano i regni di Koth e di Shen. L'Ophir copriva l'Italia centrale; la Nemedia era circa sulla Germania; l'Aquilonia sulla Francia; Poitain e Argos sulla Spagna. Molto a settentrione la Cimmeria copriva l'attuale Mare del Nord.
Il primo antologista di Robert Howard, John D. Clark, scrisse: «scrittore assolutamente privo di inibizioni, Howard fece man bassa di tutto ciò che più gli piaceva, prendendo dagli aspetti più spettacolari di ogni epoca e di ogni paese, nomi propri di qualsiasi derivazione linguistica; armi di ogni terra; classi e costumi di tutto il mondo antico e medievale. Unì il tutto e lo inserì senza forzature in un mondo coerente. Poi aggiunse una buona manciata di sovrannaturale per dare un po' di gusto alla cosa, e ottenne come risultato un universo dalle forti tinte: rosso, cremisi, oro, dove si può trovare di tutto, meno che la noia».
Conan fu un gigantesco barbaro della Cimmeria (uno dei temi ricorrenti di Howard è che la barbarie sia lo stato più autentico dell'uomo, contrapposta alla civiltà che lo indebolirebbe). Allontanatosi in gioventù dalla sua terra per cercare avventura, Conan riuscì a salire tutta la scala sociale fino a diventare Re di Aquilonia.
Una saga così ben congeniata, con la sua coerente geografia, con le sue razze dai diversi usi e costumi, con il suo onnipresente folklore e soprattutto con le sue storie, fatte quasi apposta per essere sceneggiate, non poteva rimanere relegata alla forma letteraria, dove peraltro l'intero ciclo è compreso in dieci volumi, ma era fatale che prima o dopo approdasse all'editoria del fumetto. Infatti, l'apparizione degli albi di Conan fece scalpore nel mondo degli appassionati che fedelmente continuano a seguire la lunga serie, che non accenna ad esaurirsi (*).
Questa antologia, che si presenta con una efficace quanto inconfondibile sopracopertina di Frank Frazetta, ospita tre avventure

(*) Al termine della presentazione viene riportata l'intera bibliografia delle pubblicazioni a fumetti uscite dal 1970 a tutto dicembre 1982.

che sono il meglio della produzione a fumetti inedita nel nostro paese. Ma la sua particolarità sta nel fatto che volutamente abbiamo preferito riproporre in versione figurata proprio dei racconti originali partoriti dalla fertile fantasia di Howard e sceneggiati con amorevole pedissequità da Roy Thomas.
Questo libro riproduce le storie apparse nella prestigiosa testata «Savage Sword of Conan» e rispettivamente dai numeri 14, 20 e 25. Gli stessi racconti sono apparsi nella Fantacollana e precisamente «Ombre a Zamboula» in Conan lo zingaro, *«L'ombra che scivola» in* Conan l'avventuriero, *«Le gemme di Gwahlur» in* Conan il guerriero.
Per inciso esistono altre testate in cui il cimmero è protagonista assoluto, ma quella considerata maggiormente artistica è per l'appunto «Savage Sword of Conan», pubblicata in bianco e nero, in cui si sono avvicendati i disegnatori più validi e quotati.
Negli scorsi anni, in una versione in albo distribuita nelle edicole, l'appassionato italiano ha potuto conoscere l'opera completa di Barry Smith, primo disegnatore di Conan che con un personale tratto nervoso ricco di pathos ha contribuito notevolmente alla riuscita del personaggio.
Gli subentrò John Buscema che, divenuto a «furor di popolo» il più assiduo e amato detentore del personaggio e pur non possedendo l'estro inventivo che caratterizza la forza del britannico Smith, è riuscito a visualizzare per mezzo di uno stile pulito e piacevolmente classico l'epoca hyboriana come, forse, lo stesso ideatore l'aveva immaginata.
Buscema è il disegnatore più popolare della Marvel ed è sempre costretto, appunto per via della sua notorietà, che garantisce qualsiasi prodotto che firma, ad un continuo superlavoro. Per portare a compimento tutte le storie a fumetti che mensilmente gli vengono commissionate viene coadiuvato da uno svariato gruppo di colleghi specializzati nel passare a china le sue matite. Albo dopo albo Buscema si è sempre più spesso visto affiancare da Ernie Chan e Alfredo Alcala. Il primo inchiostra principalmente la serie a colori del comic book «Conan the barbarian», mentre Alcala, maestro nel donare l'atmosfera con giochi di chiaroscuro, è uno dei più assidui collaboratori di «Savage Sword of Conan».

È curioso constatare che quando i tre disegnatori realizzano degli «a solo», ossia disegnano ed inchiostrano un fumetto senza aiuto alcuno, evidenziano inconsapevolmente delle loro lacune artistiche: il tratto di Buscema perde spesso vigore a causa di una sterile inchiostrazione dovuta alla scarsa esperienza proprio come inchiostratore, mentre sia Chan che Alcala non hanno le capacità naturali di infondere un vivace movimento anatomico carico di virilità e capacità espressiva tipiche invece di Buscema.
Nell'episodio «L'ombra che scivola» il tandem Buscema/Alcala offre uno splendido esempio di capacità qualitativa. Insieme si compensano donando al loro lavoro una inusitata perfezione di stile.
Ottime sono le scene nel deserto con Conan ai cui «piedi riposava una ragazza... la pelle bianca di lei contrastava con le membra bronzee del cimmero» e quelle dentro la tetra, inconsueta ed ostile città di Xuthal. Ben caratterizzata la figura di Thalis, donna di sangue reale, che per avere Conan per sé cerca di eliminare con perfida naturalezza Natala, bella ma fragile fanciulla.
Dalla sua prima apparizione sulla mitica «Weird Tales» nel settembre 1933 a questa riduzione il soggetto non ha assolutamente perso d'efficacia, grazie anche alla perfetta sceneggiatura di Roy Thomas che ha magistralmente istruito i suoi illustratori a tradurre in immagini tutto ciò che si capta nella storia scritta da Howard.
Sempre opera di Thomas sono le sceneggiature degli altri due racconti, anch'essi stampati la prima volta su «Weird Tales» (1935).
Soggettivamente «Ombre a Zamboula» è il fumetto che prediligo tra quelli scelti per questa antologia.
La preferenza è dovuta all'insuperabile disegno di Neal Adams, abbellito dall'équipe del suo studio. Le pagine parlano da sole ed anche per questa ragione, oltre che per motivi prettamente cronologici della vita di Conan, sono state scelte per aprire la trilogia. Adams si esprime con un innago talento che espone senza problemi. Come non apprezzare il realismo che infonde nelle vignette in cui sono raffigurate ragazze dalle prorompenti doti di femminilità? Qui ha magnificamente reso la misteriosa, premeditata e sottile malizia di Zabibi.

Dick Giordano è invece il responsabile grafico di «Le gemme di Gwahlur». Anche con lui ci troviamo di fronte ad un grande del fumetto perciò, per tema di ripetermi, rilevo unicamente che possiede uno stile più pulito e scarno rispetto ai colleghi sopra citati, anche se in bravura è paragonabile allo stesso Adams, col quale ha avuto per un certo tempo stretti rapporti di lavoro. Indubbiamente la sua Muriela è la più simpatica fanciulla tra quelle proposte in questo libro. Lo stesso Conan prova un indubbio affetto per lei tanto da preferirla, nel caotico momento del-

la scelta, ad un cofano pieno di gemme. Sintomatico questo aspetto generoso del carattere del cimmero che nella sua barbara educazione non mette al primo posto l'egoismo a scapito della vita di una giovane amica. Zabibi, Natala e Muriela sono tre tipiche fanciulle da favola, anzi da fantasia eroica howardiana dove tutte le donne sono belle e facili da conquistare ma soprattutto devono essere difese da un mondo terribilmente crudo e pieno di orrori.

Manlio Bonati

Tipico esempio dell'arte di Barry Smith, maestro nel rendere la drammaticità della situazione con un sapiente dosaggio di chiaro scuro.
Si deve al suo nervoso ma geniale stile grafico se il personaggio anche nella versione a fumetti ha repentinamente preso piede nel complesso mondo dell'editoria, facendo tra l'altro generare una svariata miriade di epigoni, che però non sono riusciti a raggiungere la popolarità e la diffusione internazionale di Conan. La scena presenta Conan e Valeria dal racconto «Red Nails» pubblicato a puntate su «Savage Tales».

Le vignette, che provengono dalla serie a strisce per i quotidiani, sono opera di Ernie Chan. In questo «a solo» sono evidenti tanto i pregi quanto i difetti dell'artista: grazie alla sua lunga esperienza di inchiostratore è molto preciso nei dettagli, in sostanza è un ottimo rifinitore, ma manca di fantasia nel momento dell'azione che spesso è carica di staticità.
Invece le doti artistiche, che indubbiamente possiede, sono di grande efficacia quando si accinge a ricalcare le matite di John Buscema, disegnatore di immense capacità illustrative che, purtroppo, perde di credibilità quando inchiostra il suo stesso operato. Buscema, infatti, più che altro è un ottimo regista della tavola che ha davanti, ma un mediocre rifinitore. Complessivamente il tandem Buscema/Chan ha realizzato le più interessanti avventure di Conan. Indimenticabili sono quelle con la donna pirata Belit, che per un lungo periodo, sino alla sua morte, rimarrà l'amante del cimmero.

BIBLIOGRAFIA DELLE PUBBLICAZIONI A FUMETTI DI CONAN AGGIORNATA SINO AL DICEMBRE 1982

CONAN THE BARBARIAN
dal n. 1 ottobre 1970 al n. 141 dicembre 1982. Pubblicazione mensile a colori. Collana ancora in corso. A parte rare ristampe, tutte le avventure sono inedite.
Soggettisti: J.M. De Matteis, Steven Grant, Larry Hama, Bruce Jones, Roy Thomas, Len Wein.
Disegni: Neal Adams, Alfredo Alcala, Danny Bulanadi, John Buscema, Sal Buscema, Ernie Chan, Howard Chaykin, Steve Gan, Dick Giordano, Gil Kane, Val Mayerik, Bob McLeod, Mike Ploog, John Romita, Barry Smith.

CONAN THE BARBARIAN GIANT-SIZE
dal n. 1 del 1973 al n. 5 del 1975. Pubblicazione a colori senza periodicità fissa. Collana soppressa. Contiene storie inedite ed alcune ristampe.
Soggettista: Roy Thomas.
Disegni: Vince Coletta, Gil Kane, Barry Smith, Frank Springler, Tom Sutton.

CONAN THE BARBARIAN KING SIZE ANNUAL
dal n. 1 del 1973 al n. 7 del 1982. Pubblicazione annuale a colori. Collana ancora in corso. Contiene storie inedite ed alcune ristampe.
Soggettista: Roy Thomas.
Disegni: Vincente Alcazar, John Buscema, Ernie Chan, Gil Kane, Young Montano, Barry Smith.

KING CONAN
dal n. 1 marzo 1980 al n. 13 novembre 1982. Pubblicazione bimestrale a colori. Collana ancora in corso. Contiene storie inedite.
Soggettisti: Dough Moench, Roy Thomas.
Disegni: Danny Bulanadi, John Buscema, Ernie Chan, Ron Frenz, Alan Kupperberg, Mark Silvestri, Ricardo Villamonte.

WHAT IF CONAN THE BARBARIAN
solamente il n. 13 febbraio 1978 della testata What If. Collana bimestrale a colori con personaggi differenti ogni numero. Contiene una pazzesca avventura inedita con Conan trasportato da forze arcane nella New York del 1977 durante il blackout del 13 luglio. Collana ancora in corso.
Soggettista: Roy Thomas.
Disegni: John Buscema, Ernie Chan.

CONAN THE BARBARIAN BOOK AND RECORD SET
numero unico a colori in edizione di pregio con disco incorporato della Power Records. Il fumetto è stato ristampato con alcuni interventi di John Buscema nel «C. the B.» n. 116.
Soggettista: Len Wein.
Disegni: Neal Adams e il suo studio.

CONAN THE BARBARIAN MOVIE SPECIAL
n. 1 e 2 del 1982. Miniserie a colori con l'adattamento del film di John Milius.
Soggettista: Michael Fleisher.
Disegni: John Buscema.

CONAN THE BARBARIAN MARVEL TREASURY EDITION
solamente quattro numeri, dal 1975 al 1979, di questa gigantesca pubblicazione a colori sono dedicati a Conan i numeri 4/15/19/23. Sono tutte ristampe. La collana è stata soppressa.

CONAN THE BARBARIAN (POCKET)
sono sei numeri a colori pubblicati tra il 1978 e il '79 con la ristampa dei primi episodi disegnati da Barry Smith.

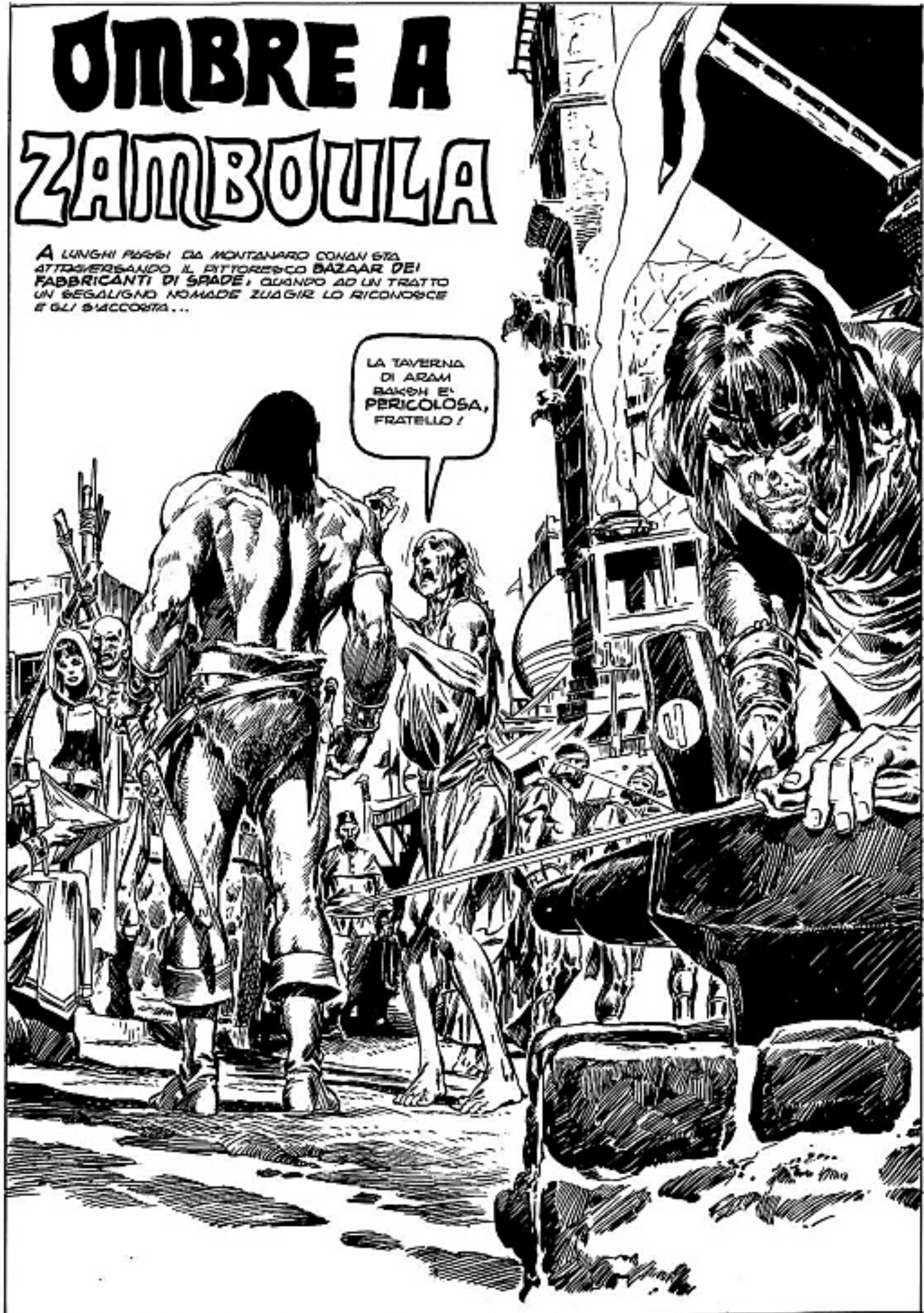
CONAN THE BARBARIAN MARVEL ILLUSTRATED BOOKS
si tratta dell'adattamento del film di Milius sempre a cura di Fleisher e Buscema, ma questa volta pubblicato in formato pocket ed in bianco e nero.

SAVAGE TALES
dal n. 1 del 1971 al n. 5 del 1974 (la testata prosegue sino al n. 11 più un annual ma senza il personaggio di Conan). Pubblicazione senza periodicità fissa in bianco e nero. Collana soppressa.
Soggettista: Roy Thomas.
Disegni: Neal Adams, Gil Kane, Pablo Marcos, Al Milgron, Jim Starlin, Barry Smith.

SAVAGE SWORD OF CONAN THE BARBARIAN
dal n. 1 agosto 1974 al n. 83 dicembre 1982. Pubblicazione mensile in bianco e nero. Collana ancora in corso. Contiene, salvo sporadiche ristampe, storie inedite. In appendice spesso vengono pubblicate avventure inedite di altri personaggi di Howard: King Kull, Solomon Kane, Red Sonja, eccetera. La rivista dedica anche ampio spazio a dettagliati articoli sull'Era hyboriana ed i suoi eroi. Nel 1975 è apparso l'unico annual contenente ristampe.
Soggettisti: Michael Fleisher, Bruce Jones, Roy Thomas.
Disegni: Neal Adams, Alfredo Alcala, Frank Brunner, John Buscema, Sal Buscema, Ernie Chan, Joe Chiodo, Gene Colan, Tim Conrad, Tony DeZuniga, Dick Giordano, Carmine Infantino, Pablo Marcos, Young Montano, Rudy Nebres, Alex Nino, Barry Smith, Sonny Trinidad, Ricardo Villamonte.

A MARVEL COMICS SUPER SPECIAL MAGAZINE
solo tre numeri con Conan a colori pubblicati tra il 1977 e il 1982 e precisamente i numeri 2/9/21. I primi due contengono storie inedite, mentre il terzo è l'ennesima edizione dell'adattamento del film di Milius.
Soggettisti: Michael Fleisher, Roy Thomas.
Disegni: Alfredo Alcala, John Buscema, Howard Chaykin, Tony DeZuniga.

CONAN THE BARBARIAN IN STRIPS
si tratta dell'edizione per quotidiani in tavole domenicali e strisce giornaliere. La strip è nata il 4 settembre 1978 ed ha cessato di esistere il 12 luglio 1981. Si tratta di storie inedite.
Soggettisti: Doug Moench, Roy Thomas.
Disegni: Alfredo Alcala, John Buscema, Ernie Chan, Alan Kupperberg, Pablo Marcos, Rudy Nebres, Tom Yeates.

OMBRE A ZAMBOULA
A LUNGHI PASSI DA MONTANARO CONAN STA ATTRAVERSANDO IL PITTORESCO BAZAAR DEI FABBRICANTI DI SPADE, QUANDO AD UN TRATTO UN SEGALIGNO NOMADE ZUAGIR LO RICONOSCE E GLI S'ACCOSTA...
LA TAVERNA DI ARAM BAKSH E' PERICOLOSA, FRATELLO!

CHE VUOI DIRE, TOPO DEL DESERTO?
A VOLTE CHI ALLOGGIA LA' SPARISCE PER SEMPRE.
ARAM AFFERMA CHE PARTONO... MA LA LORO ROBA VIENE VENDUTA NEL BAZAAR!
NON HO NULLA CHE FACCIA GOLA AI LADRI, PER CROM.
HO ANCHE VENDUTO IL CAVALLO!
I POVERI SVANISCONO IN FRETTA COME I RICCHI.
I PREZZI BASSI ATTIRANO I VIANDANTI... E POI NESSUNO LI RIVEDE PIU'!
IN UN'OASI FUORI CITTA' HANNO TROVATO SCHELETRI UMANI SCARNIFICATI...
...E NON UNA SOLA VOLTA!
QUESTO COSA PROVA?
PROVA CHE BAKSH E' UN DEMONIO!
...E IN UNA CITTA' ERETTA DAGLI STYGIANI E DOMINATA DAI TURANIANI...
...COME DISTINGUERE CHI E' UOMO E CHI DEMONIO?
ASCOLTAMI, FRATELLO...
...VI SONO ESSERI ABBIETTI CHE SACRIFICANO A YOG, IL SIGNORE DEI MORTI VIVENTI... SACRIFICI UMANI!

LE GUARDIE FISSANO CONAN CON SOSPETTO.

EGLI NON E' UOMO DA PASSARE INOSSERVA-TO, NEPPURE NELLE AFFOLLATE VIE DI ZAMBOULA.

D'UN TRATTO, UN GRIDO PREPOTENTE...

AL TRAMONTO, CONAN, DESIDEROSO DI ANDARE A LETTO...

...TORNA AL SUO ALLOGGIO: LA TAVERNA DI ARAM BAKSH.

ACCORGENDOSI CHE VI SONO CASUPOLE VUOTE...

... SI DOMANDA PERCHE' NON SIANO OCCUPATE DAI MOLTI MENDICANTI DI ZAMBOULA.

GIUNTO IN FONDO ALLA VIA...

APRITE, IDIOTI! SIETE DIVENTATI SORDI?

HO PAGATO ARAM PER UNA STANZA E L'AVRO', PER CROM!

DIMMI, SCHIAVO...

...PERCHE' I MURI DELLA TAVERNA SONO TANTO ALTI?

IL DESERTO E' VICINO, SIGNORE. E I NOMADI FANNO RAZZIE.

GIA'. UN BUON MOTIVO.

...E STANOTTE VOLEVO UN TETTO SULLA TESTA.

VEDO CHE A ZAMBOULA NESSUNO OSA DORMIRE IN STRADA.
PERFINO I MENDI-CANTI SI SBARRANO IN CASA.
QUESTA DANNATA CITTA' DEV'ESSER PIENA DI TAGLIA-GOLE, NO?
COSI' VA IL MONDO!...
I GIOCATORI DI DADI FISSANO IRONICI LO STRANIERO.
MA NESSUNO APRE BOCCA.

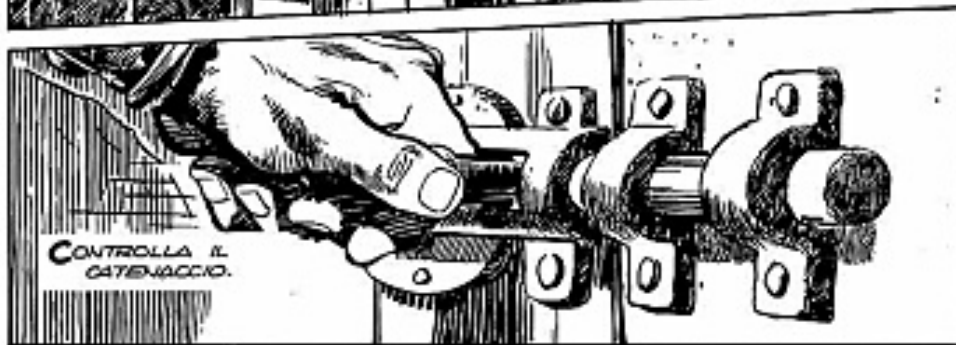
SOLO UNO STYGIANO, UN INIZIATO...

...MANDA UNA STRIDULA RISATA INUMANA.

A DISAGIO, I CLIENTI ABBASSANO LO SGUARDO...
...LE OSCURE ARTI DEGLI STYGIANI - L'ARCANA RAZZA FONDATRICE DELLA CITTA' - LI RENDONO DIVERSI DA OGNI ALTRO.

INTANTO CONAN SEGUE IN SILEN-ZIO ARAM BAKSH.
MA SENTE QUALCOSA DI SPIACEVOLE E STRANO NEI SUOI MODI.

LA TUA STANZA, CIMMERO. NOTA LE FINESTRE SBARRA-TE... LA PORTA D'ACCIAIO.
NESSUNO TI DISTURBERA' STANOTTE.
CONAN RISPON-DE CON UNA SMOR-FIA SCETTICA...

...E INDIFFERENTE GETTA LA SPADA SOTTO IL LETTO.

E proprio allora, la lampada...

Stanco, decide di dormire.

Nessun esse-re nato da donna puo' avere una testa simile.
Alle orecchie di Conan giunge un respiro inumano...
...e la figura silenziosa scivola dentro.

Conan attende teso...

E quando l'altro balza...
...la spada del cimmero chiede il sangue, piu' mortale del cobra!
GNARR!

Riaccesa la lampada...

...Conan vede un colosso nero, steso nel suo sangue.
I suoi capelli sono stranamente pettinati a tricorno.

E i suoi denti?
Limati come quelli di uno squalo!

Ora Conan capisce perche' la gente scompare!
CANNIBALI!

Ora si spiegano le notti silenti, le baracche vuote. Ci sono CANNIBALI...

...e c'è chi, come ARAM BAKSH, vende loro CARNE UMANA!

PER CROM, VI FARÒ A PEZZI!!

IL PRIMO DEI CANNIBALI NON S'ACCORGE NEP-PURE DI MORIRE.
SVELTO COME UN GATTO, CONAN EVITA IL SECONDO.
SOLLEVA LA SPADA...
...E L'ACCIAIO TRANCIA LE OSSA!
IL CORPO DECAPITATO ROTOLA NELLA POLVERE.
SPAVENTATO, IL TERZO CANNIBALE GLI LASCIA LA PRIGIONIERA...
...SPERANDO SENZA DUBBIO DI SQUAGLIAR-SELA NELLE VIUZZE.
FUGGE VELOCISSIMO...
MA PRIMA DI SPA-RIRE...
...S'ACCORGE CHE QUAL-COSA...
...LO RAGGIUNGE!
MUORI, BASTARDO ...

FATTO!
SEMPRE-CHE' NON CE NE SIANO ALTRI!
E ORA, COSA... EHILA'!
CALMA, RAGAZZA... SEI AL SICURO. PERCHE' TI AVEVANO PRESA?
OH, IO... PER FAVORE! IO...
IL MIO... AMICO! D'UN TRATTO E' COME IMPAZZITO... E HA CERCATO DI UCCIDERMI!
E' TUTTO FINITO. MA DIMMI, FANCIULLA... COS'E' SUCCESSO?
FUGGENDO HO INCONTRATO QUEI DEMONI E...
...E' STATO COME UN INCUBO!

GIA'... TU PUOI FAR IMPAZZIRE UN UOMO.
CHI MI PERSEGUITA E' TOTRASMEK, IL SACERDOTE DI HANUMAN. MI VUOLE PER SE'.
IL MIO AMICO E' UN GIOVANE SOLDATO TURANIANO. MA... UNA DROGA DI TOTRASMEK LO HA FATTO IMPAZZIRE.
HA TENTATO DI COLPIRMI CON LA SPADA; ALLORA SONO SCAPPATA NEI VICOLI.

POI NEL BUIO LORO...
MA CHE C'E'?
RAPIDAMENTE CONAN LA SPINGE AL RIPARO.

FIGURE MORMORANTI SI MUOVONO NELL'OMBRA.
I FRATELLI CI ASPETTANO ALLA FOSSA. FORSE SONO STATI PIU' FORTUNATI DI NOI.
ARAM BAKSH CI HA PROMESSO UN UOMO.
E ARAM E' DI PAROLA.
GIA'; MA VUOLE MOLTO ORO PER LA CARNE UMANA!
ORMAI EDOTTO DELLE MANOVRE DI ARAM BAKSH...
...CONAN SCRIVE QUEL NOME NELLA SUA MENTE.
E DOPO UN POCO...
DIAVOLO D'UN'OSTE! PERCHE I SOLDATI NON FANNO PIAZZA PULITA?
GLI SCHIAVI NERI COSTANO SOLDI. E SONO TROPPI: SI RIVOLTEREBBERO, SE NON AVESSERO LA CARNE.
COSI' SOLDATI E CITTADINI TACCIONO... E I CANI COME ARAM BAKSH...
...TRAGGONO PROFITTO DALLA SITUAZIONE.
TI PREGO, DOBBIAMO CERCARE IL MIO AMICO...
...E' SCONVOLTO, E VAGA NELLE STRADE.
I DARFAR, GLI SCHIAVI NERI, POTREBBERO PRENDERLO!
CERCARLO?
DOVREI PASSARE LA NOTTE IN CERCA DI UN LUNATICO?

TI SUPPLICO... IO SONO ZABIBI. HO DANZATO PER IL TIRANNO JUNGIR KHAN; E LA SUA DONNA NAFETARI...
...MA SOLO TU PUOI AIUTARMI!
E VA BENE. MA DIMMI...
...E' QUESTO IL TUO AMICO TURANIANO?
OHHHHH!
E' LUI!
CONAN E' INDIETREGGIATO ALLA VISTA DELL'UOMO...
...PERCHE' NELLA SUA ORRIDA IMMOBILITA' VEDE LO SPETTRO DELLA FOLLIA.
N-NON FARGLI NULLA! IN NOME DI SET... NON UCCIDERLO!
TU SEI FORTE. FERMALO SOLTANTO!
VEDREMO.
STAI LONTANA!
HEH HEH HEH HEH
MORTE!
CON UN ORRIBILE RISATA IL TURANIANO SFERRA UN FENDENTE SPAVENTOSO.
LE LAME FANNO SCINTILLE.
MA CONAN USA LA MANO LIBERA!
OOFFF

OH, NON E'...
TI PREGO, DIMMI CHE NON E'...
SOLO UN PO' AMMACCATO.
FORSE TORNERA' IN SE' APPENA RINVIENE.
PER PRUDENZA GLI HO LEGATO I POLSI. E ORA...
...DOVE VUOI CHE LO PORTI?
ASPETTA!
AVIDAMENTE LA FANCIULLA OSSERVA LE MANI DEL SOLDATO...
...POI SCUOTE LA TESTA CON STRANO DISAPPUNTO.
PER FAVORE...TU SEI UN UOMO! PER CIO' CHE TOTRASMEK HA FATTO AL POVERO ALAFDHAL... DEVE MORIRE!
UCCIDILO PER ME!
E PENZOLARE DA UN CAPESTRO TURANIANO?
I TURANIANI NON AMANO TOTRASMEK, CHE ADORA HANUMAN, IL MALEDETTO DIO-SCIMMIA!
PERFINO JUNGIR KAHN E NEFERTARI LO ODIANO.
SE QUALCUNO L'UCCIDESSE, LORO NON CERCHEREBBERO IL COLPEVOLE.
E LA SUA MAGIA?
IO NON RISCHIO LA VITA GRATIS!
TI PAGHERO', STRANIERO...
LO GIURO!

...E LA PORTA SI APRE.

ALLORA SEGUIMI AL TEMPIO DI HANUMAN...
...E POSSANO GLI DEI TENERCI PER MANO!
NELL'OMBRA DELLE STRADE S'AVVIANO COME FANTASMI.
FORSE LA FANCIULLA PENSA ALL'AMICO... FORSE A CIO' CHE LI ASPETTA.
MA CONAN HA OCCHI SOLO PER IL SUO CORPO FLESSUOSO.
D'UN TRATTO, DEI PASSI CADENZATI.
FERMA...
UNA PATTUGLIA!
ANDATI.
PROSEGUIAMO.
LA STRADA SBOCCA DINNANZI AD UN ENORME EDIFICIO.
SEMBRA FACILE ENTRARE... MURI DI MARMO, MA NESSUNA PORTA.
PERCHE' I PARFAR NON CERCANO LE LORO PREDE NEL TEMPIO?
A ZAMBOULA TUTTI HANNO TERRORE DI TOTRASMEK.
ADESSO VIENI, SVELTO...

PRIMA CHE IL CORAGGIO MI ABBANDONI!

NIENTE ODORE DI INCENSO. IL TEMPIO E' VUOTO, STANOTTE?

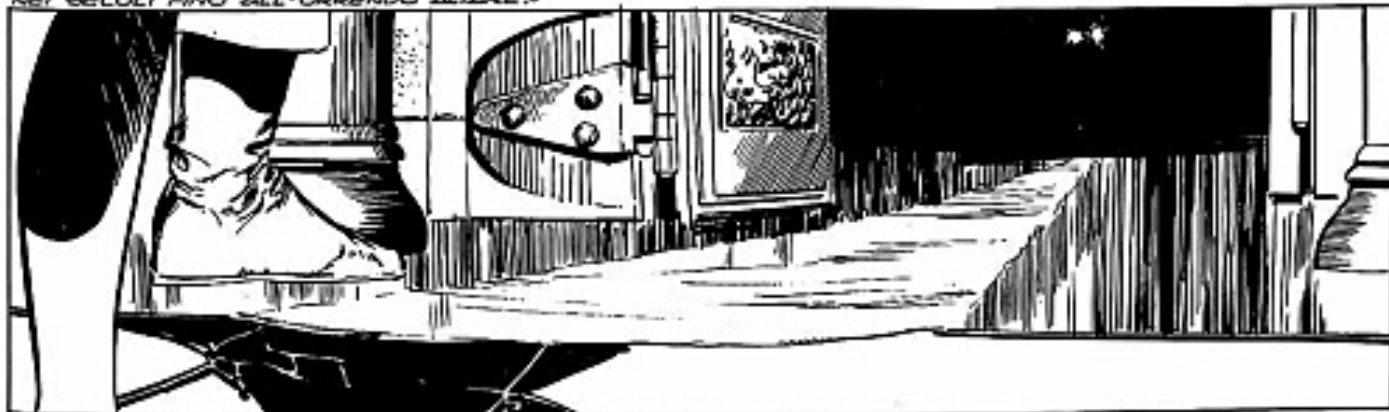
DI GIORNO LA GENTE PUO' ENTRARE, E LASCIARE OFFERTE SUL-L'ALTARE DEL DIO-SCIMMIA.

MA DI NOTTE... ENTRE-REBBERO PIUTTO-STO IN UNA TANA DI SERPENTI!

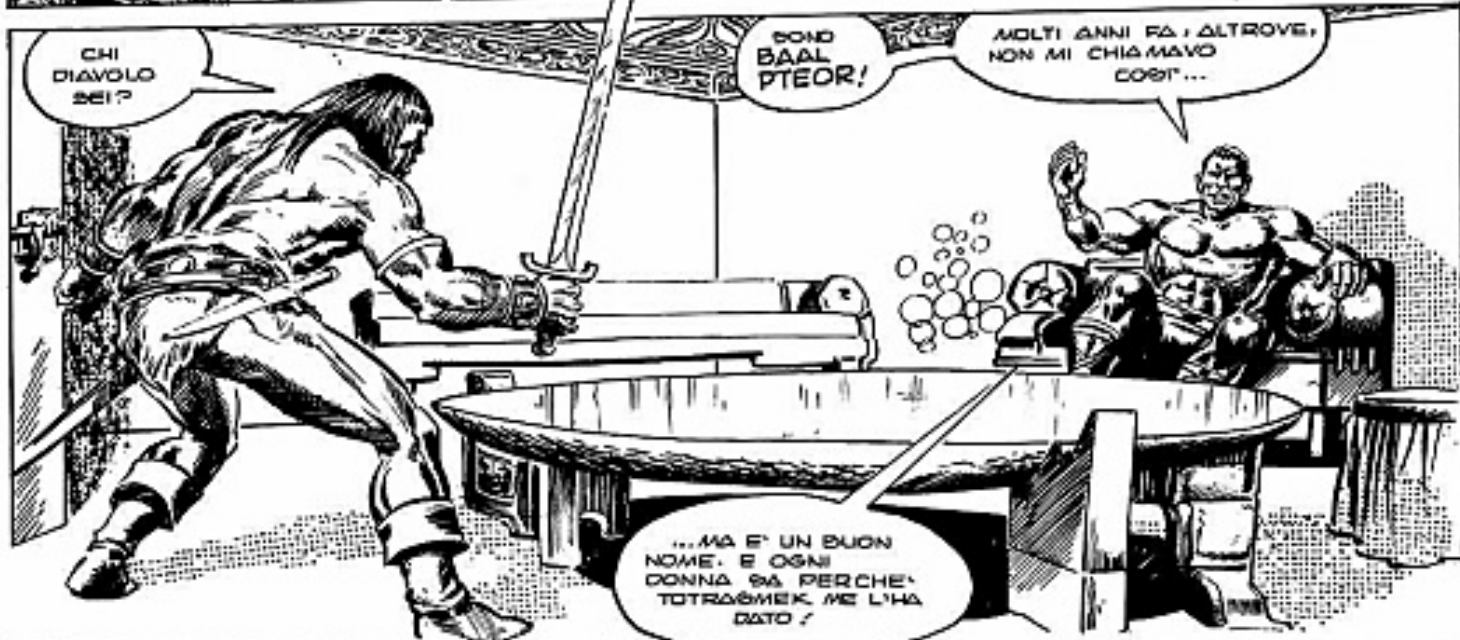
DOVREM-MO STARNE AL LARGO ANCHE NOI.

MA AL-L'INFERNO!

SU PER LE SCALE IMMERSE NEL CHIARORE LUNARE, CONAN E LA FANCIULLA CORRONO PASSI LEGGERI. SULLA CIMA, L'INGRESSO AL TEMPIO E' COSI' LISCIO CHE I PIEDI DEL CIMMERO PER POCO NON SLITTANO. D'ISTINTO EGLI SI FERMA.

QUANTI PIEDI UMANI HANNO LEVIGATO QUEL PAVIMENTO? QUALI MOLTITUDINI SQUALLIDE HANNO STRISCIATO NEI SECOLI FINO ALL'ORRENDO ALTARE?

Nell'arcana penombra si erge la statua di Hanuman, un bestiale antropoide di basalto nero.
Per Crom!
Le sue mani giacciono aperte a palmi in su... pronte a ricevere l'anima e il sangue delle sue vittime, osceno dio di un culto degenerato.
La ragazza incita Conan a seguirla intorno alla statua.
Da qui parte un corridoio a ferro di cavallo, con una stanza a ciascuna estremità.
Una volta io sono stata lì dentro!
Vedo che tremi ancora al ricordo!
La stanza di Totrasmek è là?
Sì! Ma c'è un'altra porta segreta...
È qui!
C'è una leva nascosta e...
Dove? Non vedo niente.
...dentro.
NO!

Prima che Conan possa muoversi, un'enorme mano afferra la fanciulla...
...e un attimo dopo ella e' scomparsa!
Le mani del Cimmero urtano un solidissimo muro.
Al di la' di esso ode appena un rumore...
Un grido di terrore...
...e una risata che gli gela il sangue.
Li' accanto trova una porta d'avorio.
Con sua sorpresa essa si apre.
Solo un uomo dai sensi di lupo puo' sentire pulsare il pericolo dove nulla appare.
Troppo facile... una trappola.
L'esitazione del Cimmero dura appena un attimo.
Poi si getta nel corridoio a ferro di cavallo.

Sulla sinistra, tre porte: la prima è chiusa.
La seconda anche...
La terza...
CLICK!
ENTRA PURE, BARBARO!
CHI DIAVOLO SEI?
SONO BAAL PTEOR!
MOLTI ANNI FA, ALTROVE, NON MI CHIAMAVO COSÌ...
...MA È UN BUON NOME, E OGNI DONNA SA PERCHÈ TOTRASMEK ME L'HA DATO!
UBBIDISCI A LUI?
BENE, BAAL-PTEOR, DOV'È LA RAGAZZA? PARLA!
IL MIO PADRONE LA INTRATTIENE.
ASCOLTA...!
Oltre una porta, lontano, si ode un grido di donna.

SIA MALEDETTO IL TUO CUORE NERO!

LA FRASE DIVERTE IL NEGRO, CHE EMETTE UNA RISATA TONANTE, SPIACEVOLE, MINACCIOSA.

LASCIATELA, BASTARDI, O IO...

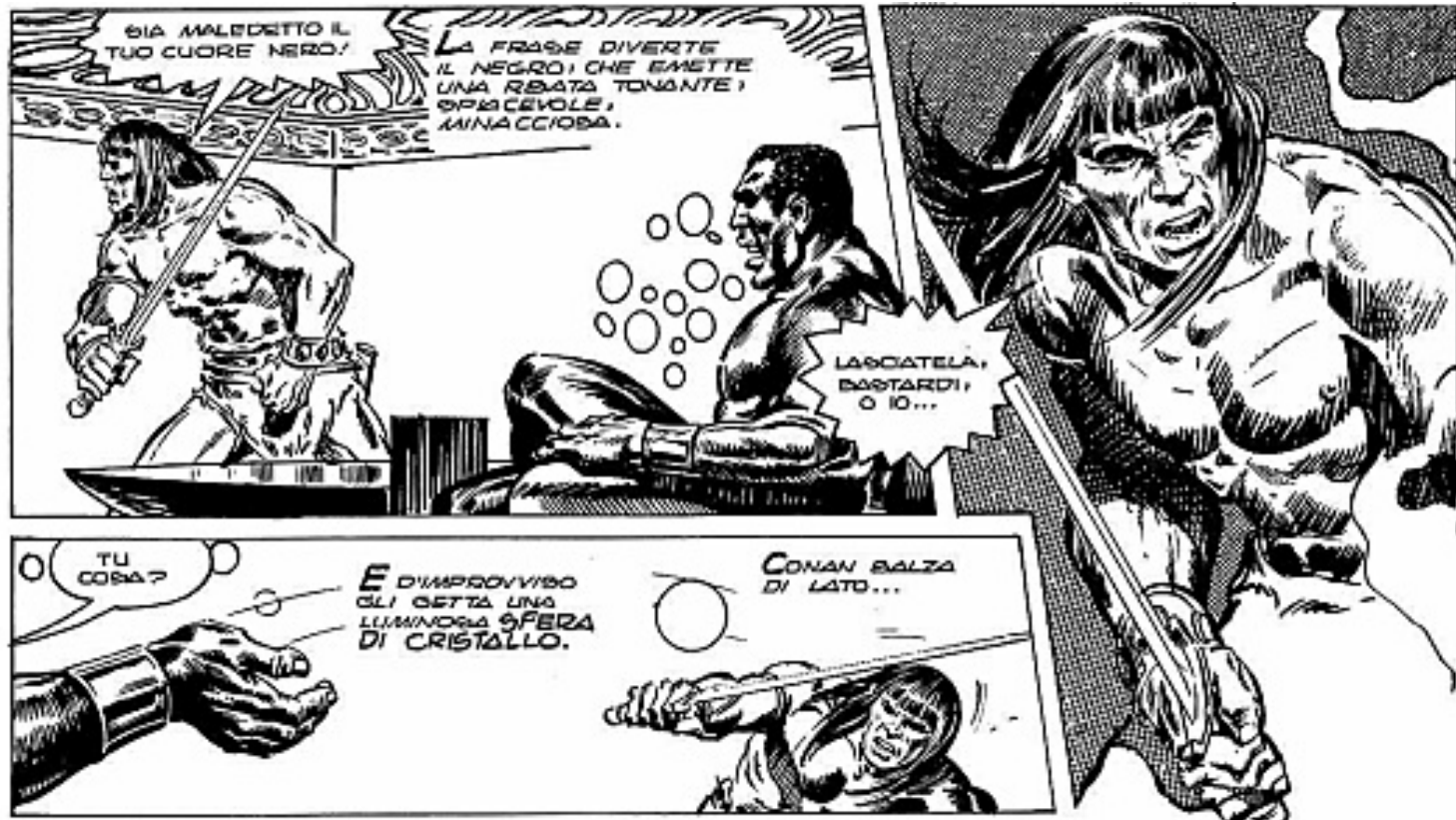
TU COSA?

E D'IMPROVVISO GLI GETTA UNA LUMINOSA SFERA DI CRISTALLO.

CONAN BALZA DI LATO...

MA IL GLOBO SI ARRESTA MAGICAMENTE, SCINTILLANDO, BALUGINANDO!

E CON SUO STUPORE PRENDE A ROTEARE.

CRESCE.

LA STRANA NEBBIA SEMBRA SOLLEVARE CONAN DAL PAVIMENTO...
...E SMARRITO EGLI PROVA UNA BIZZARRA SENSAZIONE DI SPOSTAMENTO.
INTORNO A LUI TUTTO SI SFUMA, SCOMPARE...
...ED E' IN UNA PALUDE! CON UN BUFALO CHE LO CARICA FURIOSAMENTE!
D'ISTINTO EVITA IL COLPO DELLE CORNA ACUMINATE...
...E AFFONDA LA SPADA IN CERCA DEL CUORE.
MA D'UN TRATTO, AL POSTO DEL BUFALO APPARE BAAL-PTEOR!
DEMONI DI CROM! SEI UOMO O BESTIA?
IL FREDDO ACCIAIO TI UCCIDERA'!
CORNA?

AAARRRRR!
IL DOLORE E LA FURIA ACCECANO IL CIMMERO...
LO SPAZIO STESSO SI DEFORMA...
POI LO SHOCK DI UN TERRIBILE IMPATTO...
...E DAVANTI A LUI C'E' DI NUOVO IL SOGGHIGNANTE BAAL PTEOR!
SORTILEGIO!
SOLLEVA LA SPADA: IL NEGRO HA GIOCATO CON LUI!

LA SPADA... E' INCOLLATA AL TAVOLO!
E' UN MAGNETE GIGANTE... ME NE AVEVANO PARLATO, NELL'EST DI TURAN.
ORA, BARBARO..., SEI DI FRONTE A BAAL-PTEOR!
E SE VOLESSI...
POTREI STACCARTI LA TESTA DALLE SPALLE, COME AD UN POLLO!
IO SONO UNO STRANGOLATORE DI YOTA-PONG!
DAI SACERDOTI DI YAJUR APPRESI L'ARTE D'UCCIDERE A MANI NUDE... PERCHE' ALLE VITTIME DI YAJUR NON VA TOLTA NEPPURE UNA STILLA DI SANGUE. EGLI SOLO DISSANGUA!
DA PICCOLO STRANGOLAVO SOLO BAMBINI. POI APPRESI COM'E' DOLCE STRANGOLAR FANCIULLE.
E SULL'ALTARE DI YOTA-PONG HO TORTO IL COLLO AI PIU' FORTI GUERRIERI.

QUESTE DITA HANNO SPEZZATO CENTINAIA DI COLLI!
MA POCHI NE HO VISTI ATTRAENTI COME IL TUO.
E FRA I TERRIBILI STRANGOLATORI DI YAJUR... IL PIU' FORTE SONO IO!
CON QUESTE MANI, BARBARO...

...TI TORCERÒ IL COLLO!
LE DITA DI FERRO SI CHIUDONO ALLA GOLA DI CONAN...
...MA IL CIMMERO NON TENTA DI EVITARLE.
STUPITO, BAAL-PTEOR SENTE MUSCOLI D'ACCIAIO OPPORGLI RESISTENZA.

POI UN ANSITO INCREDULO GLI SFUGGE...
...ANCHE CONAN GLI HA STRETTO LA GOLA!
I LORO VOLTI SI TRASFORMANO IN MASCHERE DI DOLORE...
...LE VENE SI GONFIANO SULLE LORO TEMPIE.

NEL CIMMERO EMERGE LA BESTIA SELVAGGIA.

E NEGLI OCCHI DEL NE-GRO! UN LAMPO DI PAURA!

IMMOBILI, SOLO I LORO MUSCOLI SI TORCONO COME PITONI.
VIBRANO DI FORZA INCREDIBILE, ANIMALE-SCA!

LE DITA DEL NE-GRO NON PENETRANO.

MA QUELLE DI CONAN AFFONDANO NELLA CARNE...

...TROVANO LA GIUGULARE, CHIUDONO LA TRACHEA!

D'UN TRATTO IL COLOSSO NERO CERCA DI SCOSTARSI, DI RESPIRARE...
NEI SUOI POLMONI L'ARIA NON GIUNGE PIU'.

FOLLEMENTE TENTA DI STRAP-PAR VIA LE MANI DEL CIMMERO.
MA E' COME STRAPPARE LA LUNA DAL CIELO!

CON UN ULTIMO SFORZO...

...CONAN LO ROVESCIA INDIETRO.

LA NUCA DEL COLOSSO SBATTE NEL TAVOLO MAGNE-TIZZATO.
TU PAZZO!
CREDEVI DI ESSERE FORTE PERCHÉ STRANGOLAVI LE DONNE INDIFESE?

PROVA A STRANGOLA-RE UN BUFALO, PRIMA DI VANTARTI.
IO L'HO FATTO, DA RAGAZZO...

COSÌ!

INTANTO, ZABIBI GIACE AI PIEDI D'UN GRASSONE, ASSISO DINNANZI AD UNA CORTINA DI VELLUTO.
E' TOTRASMEK, IL SACERDOTE CHE PER ANNI HA TESSUTO LE SUE TRAME A ZAMBOULA.
BENVENUTA, DOLCEZZA. LA TUA VISITA E' UN PIACERE INASPETTATO.
L'ULTIMA VOLTA ERI COSI' RITROSA... STUPENDA, MA SCONTROSA, NO?
TU, MAIALE!
NON SAREI MAI TORNATA DI MIA VOLONTA'!

"VOLEVI RIPRENDERGLI
LA STELLA DI KHORALA,
L'ANELLO RUBATO ALLA
REGINA DI OPHIR, CHE PA-
GHEREBBE UNA BORSA
D'ORO PER RIAVERLO!

"MA LUI NON VOLEVA
DARTELO, PERCHE' IN
QUELL'ANELLO C'E' UNA
MAGIA CHE RENDE SCHIAVI
DI CHI LO PORTA.

"E IL POVERINO, SPAVEN-
TATO DA TE, L'AVREBBE
RIVENDUTO ALLA REGINA
DI OPHIR, ARRICCHENDOSI
NON POCO.

"DA PARTE SUA, LEI LO
USEREBBE PER FARE
SCHIAVO ME, COM'E' GIA'
ACCADUTO UN TEMPO.

"UNA STORIA INTRICATA, EH?

SÌ, SÌ! IO...
COS'È CHE...?
OHHHH...!
QUATTRO GLOBI CADONO DAL SOFFITTO.
E QUATTRO COBRA SI CONTORCONO AL SUOLO...
...INTORNO ALLE SUE GAMBE NUDE.!
...SU DI ME...!
PER SET!
LA FANCIULLA INDIETREGGIA D'ISTINTO. MA SUBITO...
...DEVE BALZARE DI NUOVO AVANTI!
INSIEME AI SIBILI DEI COBRA SI SPANDE NELL'ARIA UNA MUSICA.
E I SERPENTI, ORRIBILMENTE, BALLANO.
SOLO UNA DANZATRICE DI ZAMBOULA PUÒ TENERE IL LORO RITMO.
È IL BALLO DEI COBRA, MIA ADORATA!
E TU LO DANZERAI SPLENDIDAMENTE!
MA QUANTO A LUNGO EVITERAI I LORO DENTI?
MINUTI? ORE? E SE TI FERMERAI...
PERCHÉ DOVRAI PUR RALLENTARE, ESITARE UN ATTIMO, E ALLORA...

E...
...ALLORA.

NIENTE PIU' MUSICA. NIENTE PIU' SERPENTI...
...SOLO QUATTRO SPIRALI DI FUMO AZZURRO."

E...
AAA...ALLORA...

E ALLORA LO SPETTACOLO E' FINITO.
TI HO VISTO DANZARE FRA SPIRE DI FUMO... MA HO CAPITO CHE PER TE ERANO QUALCOS'ALTRO.
STRANIERO! CREDEVO CHE TU FOSSI...
MA LA FIALA... LA FIALA DI LOTO AUREO!

SE SOLO FUNZIONASSE COME HA DETTO.

LO VEDREMO. E ORA CHE STAI CERCANDO?
UN ANELLO. L'HA RUBATO A...
GANN... NON C'E'!

DOBBIAMO... ASPETTA! BAAL PTEOR!
E' ALL'INFERNO.

SE CI TROVASSERO QUI, SAREBBE LA MORTE.
NON ACCADRA'. VIENI!
IL CIMMERO E LA FANCIULLA DI ZAMBOULA LASCIANO L'ARCANO E MILLENARIO TEMPIO DI HANUMAN...

SIAMO IN SALVO.
RICORDA LA TUA PROMESSA!
NON HO DIMENTICATO.
MA PRIMA PENSIAMO AD ALAFDHAL.
CONAN PUO' ATTENDERE.
E' PAZIENTE IN AMORE.
MA A VOLTE NON TROPPO.

VIVE GRAZIE AGLI DEI!
HA LO SGUARDO D'UN CANE IDROFOBO.
SPERIAMO CHE LA FIALA...
DEVE FUNZIONARE!

APRIGLI LA BOCCA!
L'EFFETTO DEL LOTO AUREO E' MAGICO.

L'UOMO SI PLACA. SFINITI MA LUCIDI, GLI OCCHI CERCANO QUELLI DI LEI.

PRENDE SONNO SERENAMENTE.

GRAZIE A SET!

PRESTO STARA' MEGLIO.
ORA, STRANIERO... DEVO PARLARTI. FUORI.

VOGLIO DIRTI UNA VERITA' CHE NON HO OSATO CONFESSARTI:
QUEL GIOVANE NON E' ALAFDHAL, MA JUNGIR KHAN, SIGNORE DI ZAMBOULA!
IO NON SONO ZABIBI, MA NAFERTARI, SUA SPOSA.
CONAN AMMUTOLISCE.

HO DOVUTO MENTIRTI: CREDENDO IMPAZZITO IL TIRANNO, IL POPOLO SI SAREBBE RIVOLTATO! CAPISCI, ORA?
QUESTO ERA IL PIANO DI TOTRASMEK!

LO SGUARDO DI CONAN SI FA DURO E IMPERSCRUTABILE.

ORA VEDI CHE NON POSSO DARTI CIO' CHE SPERAVI.
LA SPOSA DEL TIRANNO... NON E' PER TE.
MA TI COMPENSERO'...

QUESTA BORSA D'ORO E' PER TE. TORNA DOMANI: E DIRO' A JUNGIR DI FARTI CAPITANO DELLA GUARDIA.
DOVRAI AIUTARMI A TROVARE LA STELLA DI KHORALA!
E ORA VAI STRANIERO.

SILENZIOSO CONAN SI ALLONTANA...

NEGLI OCCHI LE RESTA UNA FERITA SEGRETA...
CONAN NON HA MOSTRATO ALCUN DISAPPUNTO!

Ma oltre l'angolo si volge furtivo...

...poi cambia strada con decisione improvvisa.
Poco dopo giunge nel quartiere dov'è il mercato dei cavalli.

Sveglia!
Voglio un cavallo, il più veloce!
Mi sentite? Aprite!

Vattene!
Torna domani, pezzente!

Se non apri, per Crom...

Apro io!

Vai a sellarmi un cavallo. Muoviti!
S-sì, vado!

In groppa ad uno stallone Conan si dirige alla casa di Aram Baksh...

Non si ferma alla porta...
...ma prosegue fino all'angolo del muro di cinta.

Udendo un mormorio di voci, scivola furtivo alla cantonata.
Nelle tenebre, tre schiavi Dodrar stanno tornando all'oasi.
Ehi, voi!
Dove andate, cani!?
Alla vista del possente barbaro armato di spada, i cannibali si fanno terrei.
Aram Baksh ci aveva promesso un corpo, ma mentiva!
Aye! C'era solo un fratello morto nella stanza-trappola della taverna!
Stanotte non mangeremo.
Aram vi darà un corpo...
Proprio come ha promesso!
Aspettate pochi minuti, se davvero...
...avete fame!
Conan presta attenzione a non mostrar loro le spalle neppure un secondo.
Poi corre oltre l'angolo del muraglione...

E USANDO IL CAVALLO COME SCALA...

...E L'INDIVIDUO BADA CHE NESSUNO OSI ENTRARE, MENTRE GLI SCHIAVI DARFAR SCORRAZZANO PER LE STRADE.

EVITARE CANNIBALI ED AVERE CIBO E ALLOGGIO E' GIA' UNA BUONA RICOMPENSA PER LO STYGIANO. MA...

...SCORGE UNO STYGIANO DI GUARDIA, LO STESSO CHE HA RISO DI LUI.

ANCHE QUEGLI OSCURI PERSONAGGI LAVORANO.

COSA? CHI LO DICE?
TI AVEVO ORDINATO DI...
TU!?
SALVE ARAM.
SO CHE AMI NUTRIRE GLI AFFAMATI... BENEFATTORE.
UNA MANO ARTIGLIA LA GOLA DEL TAVERNIERE ZAMBOULANO...
SCHIACCIATO A TERRA ARAM BAKSH SPUTA SANGUE. MA NON GRIDA...
...PERCHE' NON SI PUO' GRIDARE, SENZA LA LINGUA!
A ZAMBOULA, TUTTI SANNO QUANTO ARAM BAKSH TIENE ALLA SUA BELLA BARBA. ERA FAMOSA.
GLI AVVOLTOI ATTENDONO.
LA PORTA S'APRE PIAN PIANO...

...E IL TAVERNIERE VOLA NELLE LORO BRACCIA!

UNA BOCCATA DI SANGUE E' IL SUO ORRIDO GRIDO.

NESSUNO DEI SUOI AFFEZIONATI CLIENTI PUO' UDIRLO.

LO SGUARDO FRENETICO DI ARAM IMPLORA IL CIMMERO...

...MA NON C'E' PIETA' IN CONAN.

TROPPI VIANDANTI, TROPPE FANCIULLE, HANNO PAGATO COL SANGUE LA BRAMOSIA DELL'UOMO.

FACENDOSI BEFFE DELLA SUA DISPERAZIONE, GLI SCHIAVI LO PORTANO VIA.

E CAVALCANDO PORTA UNA MANO ALLA CINTURA...

L'HO SFILATA DAL DITO DI JUNGIR KHAN MENTRE LO LEGAVO...

...E ORA POSSONO DIRE ADDIO ALLA STELLA!

I CANTI SELVAGGI E I RULLI DI TAMBURI SVANISCONO ALLE SUE SPALLE, NELL'ALBA ROSSA DEL DESERTO.

E CONAN GALOPPA VERSO OVEST, LONTANO DA ZAMBOULA.

FINE

L'ombra che scivola
L'AFA DEL DESERTO E' SOFFOCANTE.
STAGLIATA IN QUELL'ARDORE, LA BRONZEA FIGURA DI CONAN OSSERVA STANCA LE SAB- BIE DESOLATE...
...E UNA FANCIULLA BIONDA GEME, SFINITA:
OH, CONAN... MORIREMO QUI!
HO TANTA SETE!...

IL CIMMERO PUO' APPENA BORBOTTARE UN INCORAGGIAMENTO. ACCECATO DAL SUDORE...

PERCHE' FAI QUESTO PER ME?
CONAN NON RISPONDE, CUPO IN VOLTO.

CONAN SA CHE SOTTO QUEL TERRIBILE SOLE LA RAGAZZA NON RESISTERA' UN'ALTRO GIORNO... PENSA ALLA TERRIBILE AGONIA CHE DOVRA' AFFRONTARE PRIMA DELLA MORTE.

MEGLIO IL MORSO RAPIDO D'UNA LAMA...

...CHE VEDERLA SOFFRIRE QUEL TORMENTO!

MA D'UN TRATTO TRASALE, ALZA IL CAPO...
A SUD QUALCOSA SCINTILLA, OLTRE LE DUNE.

DAPPRIMA PENSA A UN MIRAGGIO... NON SAREBBE STRANO IN QUEL MALEDETTO DESERTO.
MA POI ANCHE NATALA SEGUE IL SUO SGUARDO.
E' UNA CITTA', CONAN... O UN SOGNO...?
LO SA IL DEMONIO!

LA SPERANZA E LA VOGLIA DI VIVERE RINNOVANO LE ENERGIE AL CIMMERO, CHE S'INCAMMINA DI LENA.

...E LE AVEVA SEGUITE NELLA STYGIA E IN KUSH, FINCHE' UN ESERCITO PIU' FORTE LE AVEVA ANNIENTATE NEL DESERTO MERIDIONALE.

POI ERA VENUTA NATALA, UNA BRYTHUNIANA DA LUI LIBERATA AL MERCATO DEGLI SCHIAVI DI SHEM.

AVEVA SPARSO MOLTO SANGUE, PRIMA DI FUGGIRE CON LEI SU UN CAMMELLO...

IL SOLE E' UNA BESTIA FEROCE CHE INFIERISCE SU DI LUI, CUOCENDOGLI ANCHE L'ANIMA... MA DEVE STRINGERE I DENTI.

UNA PORTICINA RISULTA APERTA. DENTRO... SILENZIO.

STAI DIETRO DI ME.

MA I SUOI OCCHI CORRONO A UN POZZO, AL CENTRO DEL CORTILE.

MAI SI E' SENTITO LA BOCCA COSI' PIENA DI POLVERE.

MORTI O NO; SE C'E' ACQUA BERREMO!

DANN... L'ACQUA E' A VENTI METRI SOTTO. E NIENTE PER TIRARLA SU!

CERCO QUALCOSA PER...

CONAN...

CHE VUOI ORA?

PER MITRA!

IL CADAVERE E' BALZATO IN PIEDI; PIU' VIVO CHE MAI E CON UNA SPADA IN MANO.

SIA DANNATA LA MIA ANIMA! SCHERZI DEL GENERE NON MI VANNO A GENIO!
IN CHE MANICOMIO SIAMO ENTRATI?
OH, CONAN... ORA QUESTA GENTE VORRA' VENDICARSI.
SE AVESSI ESITATO, IL BASTARDO CI AVREBBE SGOZZATO ENTRAMBI.
COMUNQUE SIA, NASCONDIAMO LA PROVA DEL MISFATTO!
SE NON POSSIAMO BERLA, NON LA BERRA' NESSUN ALTRO.
SCHIFO DI UN POZZO!
GUARDA! C'E' SANGUE SULLE PIETRE!
CE NE SARA' DI PIU' SE NON TROVO L'ACQUA.
HO GIA' PERSO LA PAZIENZA, CON QUESTA GENTE.
ENTREREMO NELLA PRIMA PORTA APERTA.
CERTO TROVEREMO QUALCUNO, QUI DENTRO.
HO PAURA... UNA CITTA' DI SPETTRI E DI MORTI...
TORNIAMO NEL DESERTO!
MEGLIO MORIRE LA', CHE AFFRONTARE... QUESTO!
SOLO SE CI SBATTONO FUORI A CALCI!
TROVERO' L'ACQUA... E AMMAZZERO' CHIUNQUE TENTI DI FERMARMI.
MA SE QUI I MORTI TORNANO IN VITA?

LE OMBRE PURPUREE DEL TRAMONTO SCENDONO SULLA SILENZIOSA CITTÀ, I DUE ATTRAVERSANO UNA PORTA...

CIBO!
BENE. CHIUNQUE STESSE PER CENARE, STASERA DOVRA' DIGIUNARE.
MA OSEREMO MANGIARE? SE TORNASSERO E...

LIR AN MANNANAN MAC LIR! HAI FAME E FAI OBIEZIONI!
MANGIA!
SI', MA... SE FOSSE CIBO AVVELENATO?

MEGLIO MORIR DI VELENO CHE DI FAME!
IL VINO HA UN SAPORE SCONOSCIUTO, MA E' NETTARE PER LA SUA SETE.

CARNE E FRUTTI MAI VISTI... E POSATE CHE SEMBRANO D'ORO.
CONAN E' TROPPO AFFAMATO PER FARCI CASO.
NATALA E' PIU' SOFISTICATA... MA NON MENO AVIDA!

FINALMENTE SAZIO, CONAN SI GUARDA ATTORNO, TORNANDO GUARDINGO.
L'IDEA DI DORMIRE QUALCHE ORA GLI SEMBRA ATTRAENTE.

Ma Natala...

...E' innervosita dal silenzio e dal mistero di quelle sale principesche.

DALLA SOGLIA I SUOI OCCHI SI SPINGONO NELLA PENOMBRA D'UN LOCALE, E...
PER CROM...!

SOPRA UN LETTO DI PIETRA, UN UOMO.
E' IDENTICO A QUELLO UCCISO DA CONAN, SALVO PER I RICCHI ABITI INGIOIELLATI.
ANCH'EGLI MORTO... OPPURE DORME?
E ANCORA IL RUMORE... COME D'UN TAPPETO TRASCINATO AL SUOLO.

D'ISTINTO CONAN SI FA INDIETRO.
NATALA STA PER GRIDARE...

...MA CONAN E' SVELTO A TAPPARLE LA BOCCA.

TUTTO CIO' CHE POSSONO VEDERE DA DOVE STANNO E' UN'OMBRA MUOVERSI...

POI SUL MURO NE SCIVOLA UN'ALTRA, INFORME E NERA.
CONAN TRATTIENE IL FIATO! QUELLA CHE VEDE NON PUO' ESSERE L'OMBRA DI UN UOMO.

In un arcano silenzio la grande ombra ricopre il giaciglio.
Per un lunghissimo istante si staglia ancora sul muro.
Infine scompare.

Il letto di pietra torna visibile ...
...ma lo strano dormiente e' sparito.

Di nuovo e' costretto a zittire Natala, rigida e spaurita.
Il timore dell'ignoto li paralizza entrambi.

Ma poco dopo, vinto dalla curiosita' entra nella stanza pronto a tutto.

Sul cuscino di seta spicca una goccia di sangue, come una liquida gemma.
Natala ansima, tremando.

Si stanno allontanando cauti, quando odono dei passi.
Si girano e...

...una tenda si scosta. A fissarli e' un uomo i cui occhi hanno la falsa lucidita' dei drogati.
Pur armato di daga, non fa un gesto.

Parla in tono sognante, in una lingua ignota.
TU-VER-TO KLAA-DA NIK-A.
Conan risponde in stygiano:
TU CHI SEI?
SONO CONAN, UN CIMMERO. LEI E' NATALA DI BRYTHUNIA.

MI SENTI? TI HO CHIESTO...
SEI UNA BEN STRANA VISIONE!
OCCHI D'ORO, VIENI DALLA TERRA DEI SOGNI? DA ANDARRA... O DA TOTHRA, O DA KUTH DELLE STELLE?
QUALI FOLLIE...?

HO SOGNATO MOLTE STRANE BELTA'... MA LA TUA PELLE E' LATTE, I TUOI OCCHI LUCI D'ALBA!
VIENI NEL MIO LETTO, DOLCE FATA...
C-CONAN...?

GIU' LE ZAMPE, DANNATO!
UNO SPETTRO CHE SI RIBELLA!!
BARBARO, IO TI ORDINO... SVANISCI, FANTASMA!

TI FARO' SVANIRE LA TESTA DAL COLLO!
ACCOGLIETE COSI' I VIANDANTI?
PER CROM, NON SO CHI MI TRATTENGA!
THOG! SIETE VERI!
COME AVETE OSATO ENTRARE IN HUTHAL?

VENIAMO DAL DESERTO, E SIAMO VENUTI IN CERCA DI ACQUA.
ABBIAMO MANGIATO. DALLE MIE PARTI NON SI NEGA IL CIBO AGLI AFFAMATI.
NON HO DI CHE PAGARVI... MA VOI SIETE RICCHI, NO?

LE URLA DELL'UOMO CHE FUGGE SVANISCONO IN DISTANZA, ECHEGGIANDO PER SALE E CORRIDOI.

...MA NON LO SAREMO ANCORA PER MOLTO SE RESTIAMO QUI.
VIENI!

MA SONO APPENA USCITI DALLA STANZA, QUANDO...
SSSH! QUALCUNO... O QUALCOSA, SI AVVICINA!

CONAN NON HA DIMENTICATO L'INSOLITO PROFUMO.

UN ATTIMO DOPO, UN'ALTA SNELLA FIGURA, ESCE DA UNA PORTA.

PER MITRA.
OOOOH!

CHI SIETE?
COSA FATE A XUTHAL?
...E CHI E' QUELLA BIONDA?
HA PARLATO STYGIANO... MA LA SUA PELLE NON E' AFFATTO DA STYGIANA, BENSI' CANDIDA COME L'ALABASTRO.

INTANTO... TU CHI SEI?
IO SONO THALIS, LA STYGIANA.
SIETE PAZZI AD ENTRARE QUI?

PER CROM...! SE SONO SANO, CERTO SONO FUORI POSTO IN QUESTA CITTA'!
HO VISTO UN MORTO ASSALIRMI ARMATO DI SPADA... CIBO CHE NESSUNO MANGIAVA...
...E UN'OMBRA INSIDIARE UN DORMIENTE!

EBBENE?
EBBENE COSA?
SEI IMPALLIDITA A SENTIRE DELL'OMBRA...

NON HAI PAURA DELLE OMBRE, COME IL MANGIATORE DI LOTO?
L'IDIOTA E' ANCORA LA' CHE SCAPPA.
HO SENTITO UN' URLO, INFATTI.
BE', OGNUNO HA IL SUO DESTINO. MA STRILLARE NON E' DECOROSO.

QUANDO THOG MI VORRA', SAPRA' TROVARMI.
CHI E' THOG?

SEDETEVI E VE NE PARLERO'.
MA PRIMA, I VOSTRI NOMI.
CONAN E NATALA, IO CIMMERO, LEI FIGLIA DI BRYTHUNIANI.
CI SIAMO RIFUGIATI IN QUESTA CITTA' PER SALVARCI DAL DESERTO.
MA NON SONO ANSIOSO DI SEDERMI DOVE VAGANO STRANE OMBRE NERE!

STAI CALMO!
SE THOG TI VUOLE, PUO' PRENDERTI OVUNQUE.
L'UOMO CHE HAI DETTO: SARA' FINITO PROPRIO IN MANO A CHI VOLEVA EVITARE!
NON SI SFUGGE AL FATO.

VUOI DIRE CHE DOBBIAMO RASSEGNARCI?
MA CHE POSTO STRANO E DEMONIACO E' QUESTO?

XUTHAL E' UNA CITTA' MOLTO ANTICA.
FU COSTRUITA SU UN'OASI, DA UN POPOLO CHE PROVENIVA DALL'ORIENTE...
...TANTO TEMPO FA CHE NESSUNO ORMAI RICORDA QUELL'EPOCA PERDUTA.

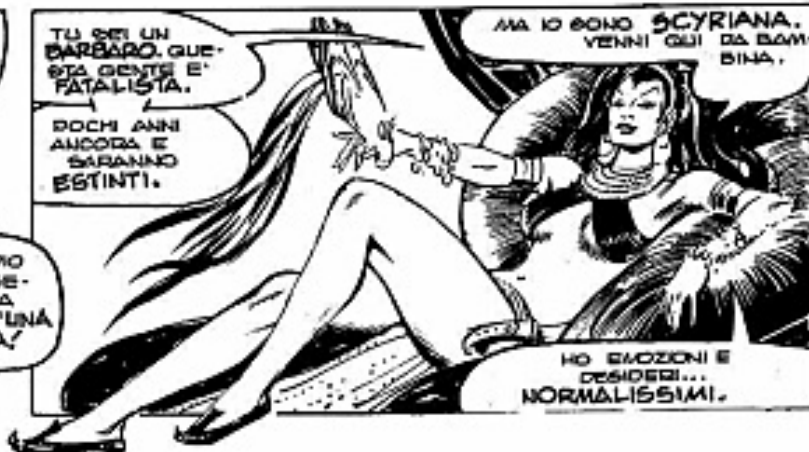
E I LORO DISCENDENTI? QUESTI PALAZZI SEMBRANO VUOTI.
SIAMO PIU' DI QUANTO TU CREDA. MA L'INTERA CITTA' E' UN SOLO PALAZZO!
E DOVE SI NASCONDE LA GENTE?

DORMONO QUASI TUTTO IL TEMPO.
VIVONO VITE DI SOGNO ...MA PER LORO IL SOGNO E' REALTA'.

PUZZA TROPPO DI STREGONERIA, PER I MIEI GUSTI.
NIENTE STREGONERIA. HAI MAI UDITO DEL LOTO NERO?
HO SENTITO FAVOLE SUL FIORE DELLA MORTE.

QUI VI SONO POZZI IN CUI CRESCE.
PER SECOLI LA GENTE L'HA COLTIVATO... MA INVECE DELLA MORTE ESSO PRODUCE IN LORO FANTASTICI SOGNI.
E IL LORO TEMPO PASSA NEL SOGNO.
VIVONO VITE VAGHE, PRIVE DI SCOPO.

DORMONO, MANGIANO, BEVONO... SOGNANO ANCORA.
LA CENA TUA: ERA STATA PREPARATA CERTO DA UN AFFAMATO... CHE L'HA POI DIMENTICATA PER SOGNARE!

DOVE TROVANO IL CIBO? NON HO VISTO CAMPI.
LO FANNO DA SOLI, DAGLI ELEMENTI PRIMARI.
SONO SCIENZIATI SAPIENTI, QUANDO NON USANO IL LOTO NERO.
E IL MORTO DEL CORTILE?
CERTO DORMIVA, QUESTO E' L'EFFETTO DEL LOTO...
...E' IMPOSSIBILE SCOPRIRE IN LORO SEGNI DI VITA.
E DOVE VANNO A DORMIRE?
QUA E' LA', OGNUNO DOVE GLI PARE.
E COS'E' CHE SI AGGIRA NEI PALAZZI STRAPPANDO I DORMIENTI DAI LETTI?
TE L'HO DETTO: THOG L'ANTICO.
LA GENTE DI XUTHAL LO VENERA!
DORME SOTTO LA CITTA', MA OGNI TANTO SI SVEGLIA AFFAMATO. ALLORA...
...ANCHE LUI MANGIA.
CROM! COME FATE A DORMIRE CON UN DEMONE CHE VAGA QUI DENTRO?
O, NON HA FAME MOLTO SPESSO...
...E UN DIO HA DIRITTO AI SUOI SACRIFICI, NO?
LO DICI TU!
SE COSE SIMILI ACCADESSERO DALLE MIE PARTI...
...QUEL DIO SI MANGEREBBE LA LAMA D'UNA SPADA!
TU SEI UN BARBARO. QUESTA GENTE E' FATALISTA.
POCHI ANNI ANCORA E SARANNO ESTINTI.
MA IO SONO SCYRIANA. VENNI QUI DA BAMBINA.
HO EMOZIONI E DESIDERI... NORMALISSIMI.

PERCIO' E' MEGLIO CHE TU SGOZZI QUESTA FANCIULLA, PRIMA CHE GLI UOMINI DI XUTHAL LA PRENDANO!
E' TROPPO TENERA PER SOPPORTARE CIO' CHE LE FAREBBERO QUESTI DEGENERATI.
SOGNANO SOLO LE GIOIE DEL SESSO... LE PIU' ATROCI!
UCCIDILA, TI DICO... SUBITO!

SE TOCCANO NATALA, FARO' A PEZZI L'INTERA CITTA'!
OH, CONAN... ANDIAMOCENE SUBITO, TI PREGO!
TENETEVI I VOSTRI ORRORI, SE COSI' VI PIACE...
...E ORA MOSTRACI L'USCITA, PRIMA CHE IL BRUTO SI SVEGLI.

COME VOLETE.
SEGUITEMI.

MA NON VUOI RINFRESCARTI UN POCO, PICCOLA?
SEI ACCALDATA, TUTTA PIENA DI SABBIA...
V-VA BENE...

NATALA DIFFIDA DELLA DONNA... HA NOTATO L'OCCHIATA LASCIVA CHE HA LANCIATO A CONAN.
C'E' QUALCOSA DI DISTORTO NELLA SCYRIANA.

DONNE! SI FERMANO A FAR TOELETTA ANCHE COL DIAVOLO ALLE CALCAGNA!
MUOVITI! FRA POCO AVRAI DI NUOVO LA SABBIA FINO AGLI OCCHI!
ORA, THALIS... SE CI PUOI DARE DELLE PROVVISTE...
...E INDICARCI L'OASI PIU' VICINA...!
E' A UN GIORNO DI MARCIA DA QUI.
MA... PERCHE' SFIDARE IL DESERTO, UOMO DI CIMMERIA?

RIMANI!
T'INSEGNERÒ I SEGRETI DI XUTHAL. TI VEGLIERÒ... TI AMERÒ!
SONO STANCA DI QUESTI MORTI CHE SOGNANO DI VIVERE.
RESTA E TI FARÒ RE DI XUTHAL; TI MOSTRERÒ I MISTERI DEL PIACERE OCCULTO. IO TI...
MEGLIO DI NO. IO STO CON NATALA!
SEI PRONTA, BAMBINA?
PRONTA, CONAN.
BENE. SE LEI E IO CI LASCEREMO, THALIS...
...SARÀ PER SCELTA NOSTRA, NON DI ALTRI.
OH, NON TI TRATTERRÒ, SIGNOR MIO.
DI QUA, VENITE.
SE VOLETE IL DESERTO, IL DESERTO AVRETE... OH!
COSA C'È?
CHE ACCADE? CHE HAI SENTITO?
PASSA QUELLA SOGLIA... E VEDRAI!
SÌ, MA COSA?

SOLTANTO OMBRE... MA NON QUELLA CHE HO GIA' VISTO PRIMA...!

SEI CERTA D'AVER SENTITO QUALCOSA STYGIANA?
STYGIANA!?
EBBENE? RISPONDI QUANDO TI...
SACRO DEMONE!

THALIS!
NATALA!
CONAN SCATTA VELOCE COME UNA PANTERA, MA LA DONNA E' PIU' SVELTA E SCOMPARE OLTRE UNA TENDA FLUTTUANTE...

E QUANDO LO SBALORDITO CIMMERO SCOSTA IL DRAPPO PER BALZARE AL SUO INSEGUIMENTO...
...URTA IN UN SOLIDO MURO DI PIETRA!

PARTE SECONDA

i TENTACOLI di THOG

C-COSA VUOI FARNE DI ME?
TI PORTO GIU', TENERA CONIGLIA, E PIU' TARDI...
...VERRA' QUALCUNO AD OCCUPARSI DI TE.
VUOI DIRE... THOG?

PERCHE' VUOI FARMI DEL MALE?
NON TI HO MAI OFFESA!
VOGLIO IL TUO BARBARO...

...E MORTA TU, LUI SARA' MIO!
SE MI UCCIDI, CONAN UCCIDERA' TE!
VEDREMO.

MA TU NON LO SAPRAI MAI... PERCHE' SARAI SPOSA DI COLUI CHE VAGA NELLE TENEBRE!
VIENI!
N-NO, PIETA'!
NATALA E' SURCLASSATA DALLA TERRIBILE DONNA...

...CHE CON FORZA INCREDIBILE LA PIEGA, LA SOLLEVA...
...E LA PORTA VIA COME UNA BAMBINA INERME.

SMARRITA, NATALA ANNASPA ALLA CIECA...
...E ALLA CINTURA DI THALIS TROVA UN PUGNALE!

IL SUO COLPO E' DISPE-RATO E MALDESTRO...

...MA PUR DEBOLE, SORPRENDE LA STYGIANA.
ARRRHH...!

IL BUIO NON TI PROTEGGERA', PICCOLO DEMONIO!
SE TI PRENDO TI SCANNO COME...

CON UN ANSITO DA TIGRE, LA STYGIANA INSEGUE LA FANCIULLA...

...NEL BUIO CHE RIEMPIE IL PASSAGGIO SOTTERRANEO.

SFIORA UNA DELLE GEMME RADIANTI COSI' COMUNI A XUTHAL...
...E DA ESSA SI EFFONDE UNA LUCE ROSSA.
TU...

...COME CREDE-VI DI POTER SFUGGIRE A ME?

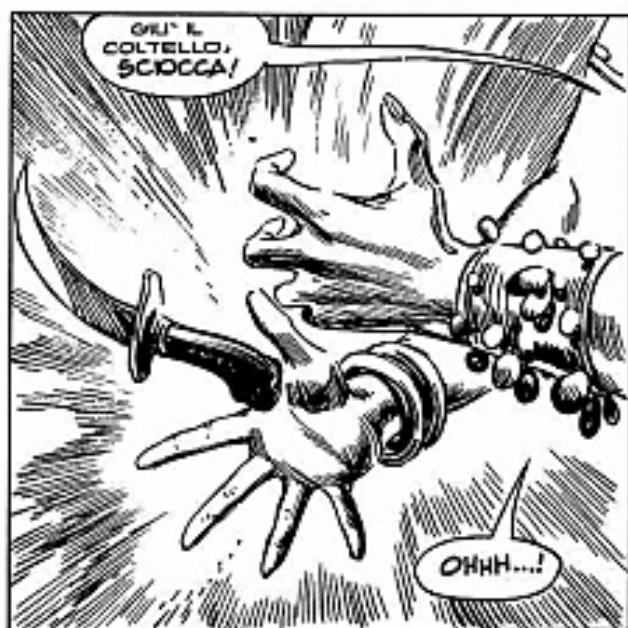
GIU' IL COLTELLO, SCIOCCA!
OHHH...!

IO TI SBRANO!

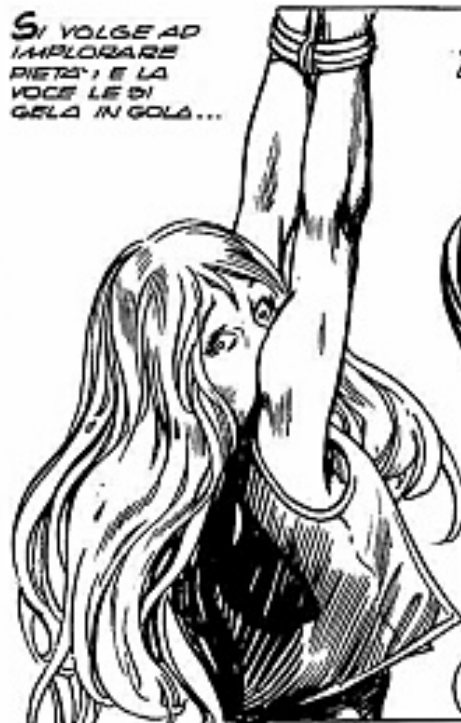
PRIMA CHE THOG TI METTA LE ZANNE ADDOSSO...
...MI FARAI DIVERTIRE UN POCO.
PER FAVORE... LASCIAMI!

VEDRAI COME THALIS USA LE DONNE!

ORA, PICCOLA PUTTANA, TU...

...MALEDIRAI DI ESSERE NATA!

LE FRUSTATE STRAPPANO ALLA SVENTURATA FANCIULLA GRIDA DI ANGOSCIA...

...E LA SADICA THALIS DIMENTICA OGNI ALTRA COSA!

SI VOLGE AD IMPLORARE PIETA'; E LA VOCE LE SI GELA IN GOLA...
...NEGLI OCCHI LE APPARE UNA LUCE D'ORRORE:
CHE TI PRENDE, STUPIDA?
NON C'E' NIENTE, LA'...

NO!
NATALA VEDE LA BIANCA FIGURA DI LEI, STAGLIATA CONTRO UN'ENORME MASSA NERA.

QUALCOSA STRAPPA DAL SUOLO LA STYGIANA...

E NELLA PENOMBRA DEL LOCALE NATALA RESTA SOLA, INORRIDITA.
DAL BUIO ARRIVANO RUMORI DI DENTI E DI OSSA MACINATE!

E con un ansito ella vede l'ombra prendere forma.

...il buio si solidifica in una cosa!

I cui contorni mutano fino a divenire concreti...

...la stessa tenebra sembra congelarsi in un corpo orribilmente vivo!

E Natala pensa di essere pazza!

Ma non può sfuggire alla creatura... neppure nella FOLLIA o nell'INCOSCENZA. E neri tentacoli circondano il suo corpo.
Il contatto osceno le strappa un grido.
Non sono caldi, ne' freddi, ne' solidi, ne' gassosi... sono diversi da ogni altra cosa.
La loro carezza la riempie d'una paura senza nome.
Qualcosa che emerge dal putrescente fango degli abissi la avvolge in un alito arcano e satanico...
E in quell'istante ella sa che qualunque forma di vita sia, essa non e' una BESTIA!
Ma mentre le fauci del mostro si spalancano, qualcuno piomba al suolo dietro di lei...
...e una figura bronzea appare dal nulla balza in piedi.

PARTE TERZA

XUTHAL delle OMBRE

Poi un frastuono l'aveva fatto voltare!
Ma che sta...
Un'orda di armati irrompe nel locale!
Morte allo straniero sacrilego!
Aye! Morte!
Il cimmero non sta a discutere!
Inferocito dalla scomparsa di Natala, ora si sfoga...
...e la sua bramosia di sangue è una sete che per spegnersi chiede...
...braccia mozzate...
...ossa e carni macellate!

...al ritmo delle spade, delle urla, del sangue!

AAAA

YYYIII

...SVELTO COME UNA LINCE!

FATEVI SOTTO, FECCIA DANNATA!

LA MORTE E' QUI!
CCAAA
SENTENDO QUALCUNO ARRIVARGLI ALLE SPALLE...

...SI VOLGE DI SCATTO E CON UN POSSENTE CALCIO...

...SCARAVENTA I DUE OLTRE IL MURO.
HRRRGH
PIU' IN BASSO LA MARMAGLIA URLA DI ORRORE E DI RABBIA...
CONAN CAPISCE DI AVER UCCISO UN PERSONAGGIO IMPORTANTE DI QUELLA FANTASTICA CITTA' DI MATTI.

Il cimmero si dirige a caso verso un portale.

Per un attimo il cimmero resta raggelato...

Ma vedendo Natala così minacciata, una furia omicida lo travolge.

E UN ATTIMO DOPO LA COSA GLI E' SOPRA...
SI ESPANDE SU DI LUI PER SCHIACCIARLO!

ANCORA E ANCORA LA SUA LAMA COLPISCE FOLLEMENTE...
...E UN ORRIDO LIQUAME DALL'ODO-RE MARCIO LO INZUPPA!

IL DISGUSTO LO STORDISCE...
...ED UN TENTACOLO GLI SI AVVENTA ADDOSSO.

UNA FORZA ENOR-ME SOLLEVA IL CIMMERO.
SCHIFOSO CORPO...

CONTINUERO' A FARVI A PEZZI FINCHE'...
...VEDREMO SE SEI BESTIA O DEMONE!
MA LA SECONDA IPOTESI GLI SEMBRA ORMAI PIU' PROBABILE.

Conan e' attirato nell'enorme bocca del mostro...
Una fornace il cui alito e' ardente veleno!

Poi, con un guizzo...
Assaggia il sapore dell'acciaio!

Mangia questa lama!
Con spada e pugnale, Conan attacca la bocca, che gli sembra piu' vulnerabile del resto.

Poi si getta fuori dalle fauci che...
...si chiudono a vuoto!

Nell'impossibilita' di usare la spada non puo' che addentare uno dei flaccidi tentacoli.

Ma un liquido come fango rovente gli ustiona le labbra!
PFAUGH!

IMPROVVISAMENTE UNA LUCE FOSFOROSA AVVOL-GE IL CORPO DEL MOSTRO.
E IL CIMMERO NE RESTA ABBAGLIATO.

MA SE GLI OCCHI NON AIUTANO LUI...

...ANCHE IL SUO NEMICO NE FACCIA A MENO!

CON UNA CONVULSIONE, L'OSCENA CREATURA SUSSUL-TA SUL PAVIMENTO, NELL'OSCURITA'...
E CONAN LE INFIERISCE SO-PRA, INDOMABILE.
...LA SUA LAMA S'ABBATTE SENZA SOSTA, CIECAMENTE.

D'UN TRATTO, UNO SPASIMO DEL MOSTRO LO SCARAVENTA INDIETRO.
SA CHE SE CADRA' A TERRA THOG LO SCHIACCERA' COME UNA MOSCA.

ANSIMANDO GLI SI AFFERRA AL DORSO E CONTINUA A COLPIRE...
...FINCHE' S'ACCORGE CHE THOG ANNASPA SULL'ORLO DI UN POZZO ENORME.

IL CORPACCIONE VI PIOMBA, TRASCINANDOSI DIETRO IL SUO SFINITO CAVALIERE...
...E CADE, E CONTINUA A CADERE, FINCHE' SPARISCE NEL BUIO DELL'ABISSO OSCURO E SILENTE!

LE UNGHIE DI CONAN SCIVOLANO SUL MUCO OSCENO E PUTRIDO...
...E POCHI UOMINI NON AVREBBERO SEGUITO THOG NEL SUO VOLO MORTALE.
MA CONAN HA RISORSE IGNOTE AI COMUNI UOMINI...

...COSI', RANTOLANTE E DISTRUTTO, EGLI RIESCE A ISSARSI IN SALVO.

SE SALVEZZA PUO' ESSERCI, IN UN MONDO DOVE TUTTO COSPIRA CONTRO UN AUTENTICO BARBARO PAZZO!

Il suo sguardo si perde incredulo nelle profondità senza nome...
Un brivido gli sale dalla schiena.

Al buio, Natala non ha potuto vedere, né capire nulla...
C'è chi è là?
Vi prego, io...

CONAN! Oh, cielo!
Ma che hai FATTO? Sei...
Roba da poco, piccola.

Ho solo lasciato qua e là UN PO' DI PELLE!

Il tuo CORPO... la tua BOCCA...
Ustioni. La bava del mostro era rovente.
L'hai ammazzato? Dov'è ora?
Non so. È caduto
dentro una fossa.

Credo che Thog sia immortale... non ne sono certo.
Sei debole, devi riposare!
Riposare? Non essere sciocca!

BISOGNA FUGGIRE E IN FRETTA!
MA NON PER LA VIA CHE HO SEGUITO. LA' CI ASPETTANO IN TROPPI!
PRENDI UNA DI QUELLE GEMME RADIANTI, SUL MURO.
SI'...

HO VISTO CHE CI SONO TUNNEL CON MOLTE DIRAMAZIONI.
SEGUIREMO LA PRIMA CHE SALE.
...E SE INVECE PORTANO TUTTE SOTTO TERRA?
NE CERCHEREMO ALTRE; COMUNQUE E' MEGLIO CHE CREPARE QUI.

CONAN HA APPENA LA FORZA DI CAMMINARE.
NATALA SA CHE SOLO LA SUA VITALITA' ANIMALESCA LO AIUTA.
LAGGIU'...

UNA SCALA!
DI QUA SI ESCE, PICCOLA. ANDIAMO.
MA PERCHE' QUEI GUERRIERI NON L'HANNO USATA PER SEGUIRTI?

FAI TROPPE DOMANDE. ACCONTENTATI D'ESSER VIVA.
SECONDO ME QUEI BASTARDI HANNO PAURA DI THOG.
VIENI.

AH! UNA PORTA!
UN LUCCHETTO D'ORO!
AL DIAVOLO L'ORO.
PENSO A QUEL CHE C'E' DIETRO.

NON SI SENTONO VOCI!
APRI E FATTI SUBITO DA PARTE...
PERCHE' DOVRO' USARE LA SPADA!
PER CROM, QUESTA CITTA' SI RICORDE-RA' DI... HUH?
UN SALONE VUOTO.
C'E' UNA FONTANA.
NON LA VEDO, MA LA SENTO.
E SE NON BEVO SONO MORTO!
DI QUA...
TU BEVI; IO STO DI GUAR-DIA.
NO, CONAN, PRIMA TU!
E ADESSO VOGLIO CURARE LE TUE FERITE.
VEDI NESSUNO IN GIRO? RUMORI?
NIENTE!
LA FANCIULLA GEME NEL VEDERE LA PELLE DI LUI: CHIAZZE ROSSE E NERASTRE, LIVIDI, TAGLI SANGUINOLENTI E USTIONI.
ELLA CAPISCE CHE DEVONO FUGGIRE, O SOLO LA MORTE LI ASPETTERA'.
MA UNA VOLTA TANTO E' CONAN CHE NON CE LA FA.

FINITO IL SUO LAVORO, EL-
LA VEDE CHE OLTRE UN
TENDAGGIO C'E'
UN'ALCOVA...

...E UNA MANO GIALLA PENDE INERTE!

SENZA UNA PAROLA A CONAN, PRENDE LA SUA PESANTE SPADA...

...E IN SILENZIO CORRE NEL SALO- NE.

PUO' APPENA TENER ALTA L'ARMA.

UNA RAGAZZA DALLA PELLE GIALLA. DRO- GATA? ADDOR- MENTATA? OPPURE...

IL SUO CORPO NUDO SEMBRA SENZA VITA.

MA, PER MITRA! MORIRA' LOTTANDO PER L'UOMO CHE AMA!

ACCANTO A LEI C'E' UNA GIARA DI LIQUIDO DORATO.

FORSE, ELLA PENSA, E' L'ELISIR DESCRITTO DA THALIS, QUELLO CHE DA VIGORE AI DEGENE- RATI DI XUTHAL!

DAPPRIMA CONAN BEVE PASSIVAMENTE, MA POI...
...IL SAPORE GLI FA LUCCICARE GLI OCCHI PER LA SORPRESA.
IL SUO VOLTO SI DISTENDE; LO SGUARDO SI RAVVIVA...

...LA SUA VOCE SUONA ENERGICA!
BUONO! DOV'ERA?
IN QUELL'ALCOVA.
PER CROM! SCORRE NEL SANGUE COME IL FUOCO DEGLI DEI!

E' UN FAVOLOSO ELISIR DI VITA!
SARÀ MEGLIO CHE TU TI RIPO-SA.

NO! DOBBIAMO ANDARCENE, ORA!
MA TU SEI FERITO...
MI SEMBRA D'AVER BEVUTO FORZA LIQUIDA.

DA QUESTE FINESTRE SI VEDE IL DESERTO.
RIEMPI LA GIARA D'ACQUA, IO FACCIO UNA CORDA!

E' PIENA. E ADESSO?
THALIS HA PARLATO DI UN'OASI, A SUD.
E UNA VOLTA LÀ, CI FERMEREMO A FAR CICATRIZZARE LE MIE FERITE.

POCHI MINUTI FA ERO MEZZO MORTO!
ORA MI SENTIREI DI FARE ANCORA A PEZZI THOG!
BENE. LA CORDA E' SOLIDA. PREPARATI.

NON HO MAI VISTO UN DESERTO PIU' BELLO, E TU?
IO VEDO SBARRE!

SBARRE D'ORO!
MENO CHE INUTILI, COME PRIGIONE KUTHAL FA RIDERE.

LA SABBIA DISTA CIRCA DIECI METRI...

CONAN ATTENDE CHE LA RAGAZZA SIA A TERRA, POI VELOCEMENTE SI CALA A SUA VOLTA.

SOLO ORA MI SEMBRA DI RESPIRARE ARIA VERA!
DUBITO CHE QUEI CANI LASCINO LA LORO TANA...
...IL LOTO AUREO, E I SOGNI, PER INSEGUIRCI.
VIENI.

SENZA LA MINIMA FRETTA I DUE COMPAGNI S'ALLONTANANO DIRETTI A SUD, LASCIANDOSI ALLE SPALLE LA CITTA'.
CONAN, DOPO AVER UCCISO IL MOSTRO, HAI PER CASO VISTO CHE FINE HA FATTO THALIS?
NON SI VOLTANO NEPPURE UNA VOLTA VERSO LA FANTOMATICA XUTHAL.
NO. THOG L'AVRA' SPAVENTATA E FATTA FUGGIRE.

STRANO! ERA CRUDELE, MA MI FACEVA PENA.
NON HO GRADITO LA SUA OSPITALITA', MA...
...NEPPURE A LEI SARA' PIACIUTA LA NOSTRA VISITA!

MI SONO LASCIATO DIETRO MOLTO SANGUE. E IN QUANTO AL LORO DIO...
...QUANDO ARRIVERA' ALL'INFERNO, SARA' UN BEL TONFO!
SIAMO VIVI, DOPOTUTTO.

ALL'OASI AVREMO NOCI E DATTERI. E TU POTRAI CURARMI LE PIAGHE...
...NE HO MILLE.
TUTTA COLPA TUA!
SE NON TI FOSSI FATTO AMMALIARE DA QUELLA GATTA DI STYGIANA.

DEMONI DI CROM!
MENTRE IL MONDO CROLLA, UNA FEMMINA TROVA IL TEMPO PER LA GELOSIA.
HO FORSE DETTO CHE MI PIACEVA?
NON SONO STATO IO A DIRLE D'INNAMORARSI DI ME! DOPOTUTTO ERA UNA DONNA!
FINE

MAESTOSA NEI RIFLESSI PURPUREI DELL'AURORA LA PARETE DI ROCCIA SOVRASTA LA GIUNGLA SELVAGGIA.
APPARE INSORMONTABILE, UNO SBARRAMENTO CICLOPICO...
MA UN UOMO INDOMITO L'ASSALE, PUNTANDO ALLA VETTA LONTANA.
VIENE DA UNA STIRPE DI MONTANARI, E ALLA SFIDA DELLA ROCCIA SA RISPONDERE CON FORZA TENACE.
CENTO METRI PIU' IN BASSO, LA FORESTA E' UN MARE DI SMERALDO. MOLTO PIU' IN ALTO, LA TITANICA CIMA SI STAGLIA NELL'IMMENSITA' DEL CIELO.
MAI VIOLATA DA MANI UMANE, L'IMPERVIA RUPE NON CONCEDE APPIGLIO ALLE SUE DITA.
E' CONAN, UN CIMMERO... E VIENE DALLE ISOLE DELLA COSTA NERA.
INFINE SCORGE LA SOMMITA', VICINA... E CON SORPRESA VEDE UNA SPACCATURA NELLA ROCCIA.
E' UNA CAVERNA, POCO PIU' CHE UN BUCO...

...MA NON
E' VUOTA.
UNA MUMMIA ANNERITA, NELLE
CUI MANI C'E' UN GIALLO
ROTOLO DI PERGAMENA!
MERAVIGLIATO, LEVA
L'ANTICO OGGETTO DALLE
DITA CHE AL SUO TOCCO
CADONO IN POLVERE...
...E SE LO
METTE NELLA
CINTURA,
ATTENTO A
NON PERDER
LA PRESA
SUL BORDO
DI QUELLA
TOMBA.
UN ULTIMO SFORZO...
...E GIUNGE
SULLA VEN-
TOSA CIMA
DEL
MONOLITO.

PARTE PRIMA

SI FERMA, ANSANTE, E GUARDA OLTRE.

INNANZI A LUI C'E' UN IMMENSO CRATERE; UN MONDO PERDUTO; CHIUSO, ISOLATO; DAL FASCINO ARCANO E MISTERIOSO.

MA GLI OCCHI DEL CIMMERO NON MOSTRANO STUPORE, ALLA VISTA DEL FAVOLOSO SCENARIO.

CIO' CHE VEDE GLI STRAPPA DI BOCCA APPENA UN GRUGNITO SECCO, DURO.

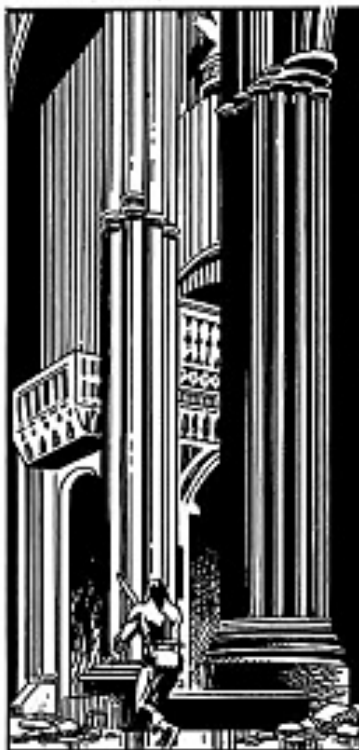
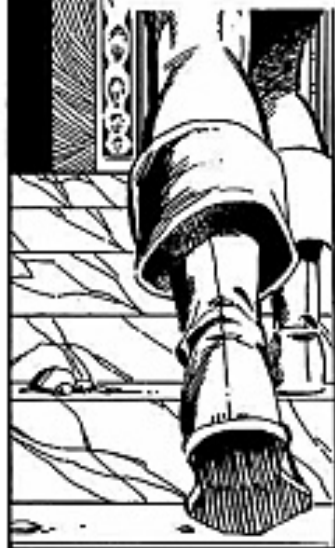
IL FONDO E' COPERTO DA UNA VERDE GIUNGLA, FITTA COME LA FORESTA DA CUI EGLI E' VENUTO.

EGLI SA GIA' CHE...

...LAGGIU', DESERTO E ABBANDONATO, C'E' IL PALAZZO DI ALKMEENON!

Conan e' giunto li' dal regno di Keshan, allettato dai tesori perduti dei re turaniani:
Tempo addietro s'era battuto a fianco della piratessa Valeria, nella demoniaca Xuchotl, nel sud...
...poi l'aveva lasciata.
E in Keshan, foschi principi e sacerdoti si vantavano di discendere da una razza scomparsa, venuta da una città chiamata Alkmeenon...
* Vedi l'episodio "Artigli rossi" ...Roy.
...dove ancora c'erano gemme di sogno: le zanne di Gwahlur.
Attratto dai tesori nascosti di Keshan era tornato in quel regno, e ne aveva guidato le armate contro l'ereditario nemico di Punt.
Fra i confini di Punt e di Keshan c'erano state terribili battaglie.
Andò bene... finché Thutmekri lo stygiano venne a Keshan con un'ambasciata del civile regno di Zembabwei.
Thutmekri e Conan si conoscevano già'... e si odiavano.
* Vedi l'episodio "La luna di Zembabwei" ...Roy

THUTMEKRI E' L'INSIDIOSO ZARGHEBA FECERO AL RE DI KESHAN UN'OFFERTA INSULTANTE PER IL PRESTIGIO DI CONAN:
...SE VUOI INVADEREMO PUNT DA EST!
IN CAMBIO ZEMBABWEI CHIEDE IL MONOPOLIO DEI TUOI MERCATI...
...E ALCUNE DELLE ZANNE DI GWAHLUR!
CHE NE FARAI DI QUELLE GEMME, STYGIANO?
NE ORNEREMO LE STATUE AUREE DI DAGON E DERKETO CHE IO ADORO, O RE...
...PER SIGILLARE L'ALLEANZA FRA KESHAN E ZEMBABWEI!
SPORCO BUGIARDO! TI CONOSCO BENE... TU ADORI SOLO LE RAZZIE, GLI SCHIAVI E L'ORO!
PARLA IL PREDONE STRANIERO, CHE SOLO PER L'ORO S'E' ALLEATO A KESHAN.
TACI, CANE STYGIANO, O IO TI...
SILENZIO!
PARLERO' IO...GORULGA, SOMMO SACERDOTE DI KESHAN!
A DECIDERE L'ALLEANZA FRA ZEMBABWEI E KESHAN SARA' LA VOLONTA' DEGLI DEI!
GLI ADEPTI ED IO ANDREMO A CONSULTARE... L'ORACOLO DI ALKMEENON!
MA QUESTO ERA TERRIBILE... NESSUNO OSAVA RECARSI NELLA CITTA' SILENTE.
GLI ADEPTI AVEVANO PAURA DI FARLO...
...E CONAN PRESE LA DECISIONE CHE DA TEMPO RINVIAVA...
CIO' CHE SAPEVA LO SPINSE LONTANO DA KESHIA, LA CAPITALE, PER OLTRE CENTO LEGHE...
...ED ORA ECCO DAVANTI A LUI LA PERDUTA ALKMEENON...
...E, CHISSA' DOVE, LE ZANNE DI GWAHLUR!

La leggenda dice che nessuno ha mai violato la rupe...
Dunque gli adepti conoscono un ingresso segreto.
Conan non perde tempo a cercarlo.
Ma sul luogo vi sono altre strane storie, il cui ricordo ora lo fa esitare.
Molti secoli prima, nella città c'era un oracolo.
...la cui voce era Yelaya, l'ultima sovrana di Alkmeenon.
Era morta nel fiore degli anni, ma si narrava che il suo corpo fosse per incanto rimasto intatto.
...e che ella parlasse agli adepti che venivano a interrogarla.
L'ultimo adepto venuto alle rovine era un ladro che cercava le favolose zanne di Gwahlur.
Ma un'oscura morte l'aveva colpito. I suoi compagni fuggirono folli di paura...

ORO MASSICCIO, SECONDO LA LEGGENDA, MA TROPPO PESANTE PER PORTARLO VIA.

SE ESISTE IL TRONO, ESISTONO ANCHE LE ZANNE DI GWAHLUR.

CONAN S'ERA ATTESO DI TROVARE LA DEA-ORACOLO SEDUTA SUL TRONO... MA NON C'E'.

SUL FONDO, UNA SALA CHE SEMBRA PIU' PROMETTENTE.

Non sembra che celi nascondigli.

Dovrà cercare... e subito.

Instancabile batte su ogni muro, finché...

...un suono di vuoto, presso una fessura fra le pietre.

Eccitato scopre che c'è un pannello nascosto...

Ma nella cavità...

Conan sogghigna... questo spiega il mistero dell'oracolo!

Certo Gorulga piazzava lì una schiava, con il compito di parlare...

Dubbioso, esamina ancora il rotolo di pergamena.
Decifrando a fatica l'antica lingua, capisce che l'autore, BIT-YAKIN, venne lì da lontano e molti anni prima.
Il nome di YELAYA è ripetuto spesso, ma il resto è d'incerta lettura.
Infine BIT-YAKIN scrive d'essere in punto di morte... e lascia ai suoi servi istruzioni per mummificarlo e deporlo in una grotta.
Conan si chiede perché mai BIT-YAKIN non è menzionato nelle LEGGENDE DI ALKMEENON.
D'un tratto sussulta...
Nei pressi ha suonato un GONG!
D'istinto prende la corsa, seguendo gli echi che si spengono.
In un cortile, un grande GONG D'ORO...
...ma in vista non c'è un'anima.
Insospettito esplora il luogo.
Conan sente nell'aria uno strano odore fetido. D'un tratto...
PER IL DEMONIO!
Quelle che SEMBRAVANO solide pietre cedono sotto i suoi piedi.

E il cimmero cade...
...giu' fino...
...in una nera fogna!

Nel buio assoluto, l'acqua gelida lo trascina velocissima.
Conan non puo' opporsi alla corrente. Il suo sforzo per restare a galla e' disperato...

Un improvviso raggio di luce appare nel buio su di lui.
Tre scale di bronzo pendono dal cornicione poco sotto lo squarcio del soffitto.

Ma la violenza del nero fiume lo porta oltre. Nelle tenebre, e spaventato Conan lotta come un pazzo...
...stringendo fra i denti la lama della spada.

La corrente e' come un animale cieco, possente, ostile.
...che l'uomo deve combattere con ogni stilla di forza.

Ogni palmo guadagnato gli costa un anelito, un singhio furioso.
L'ultima delle scale e' anche... l'ultima speranza!

Quasi senza crederci, allo stremo, afferra i pioli.

Scricchiola sotto la presa...

...ma regge!

Poco dopo, rantolante, e' sul cornicione.

La massiccia porta di bronzo non cede alle sue spinte...

Il salone in cui emerge e' in uno stato di estremo abbandono.

PARTE SECONDA
LA DEA DORMIENTE

Al suo grido le ciglia fremono... PALPITANO!

E con un GUIZZO da favola, la bionda dea SI ALZA.

Santi numi...

Tu sei YELAYA?

SONO YELAYA!
NON TEMERE; NULLA TI ACCADRÀ...
...SE TU MI ADORERAI!
TU ERI MORTA. COME HAI POTUTO RESUSCITARE?
SONO UNA DEA. IL MIO CORPO MORÌ MILLE ANNI FA, MA LA DIVINITÀ IN ME SOPRAVVIVE!
MI SVEGLIO OGNI GIORNO AL TRAMONTO, PER TENERE CORTE FRA GLI SPETTRI DEL PASSATO.
SE NON VUOI CHE LA TUA ANIMA SIA DANNATA PER SEMPRE... VATTENE!
VAI VIA CANE!
CHE ASPETTI? PERCHÉ NON SPARISCI?
"UNA DEA"... HAH! E DA QUANDO, IN ALKMEENON, SI PARLA CON ACCENTO CORINTHIANO?
OHH...!
SICURO COME IL SOLE, IO SO D'AVERTI GIÀ VISTA...
N-NO, PIETÀ!
E IL MARCHIO CHE HAI ADDOSSO LO PROVA!
ORA RICORDO... ZARGHEBA TI FRUSTAVA!
UNA DEA... BAH!
SEI MURIELA, UNA DANZATRICE CHE ZARGHEBA HA PORTATO IN KESHAN CON SÉ.
MI HAI PRESO PER STUPIDO, RAGAZZA?

"ANNI FA TI VIDI IN AKBITANA, CON QUEL PORCO DI ZARGHEBA."
"NON DIMENTICO LE DONNE... QUELLE BELLE!
E' COSI', VERO?
OH, PREGO... ABBI PIETA', T-TI DIRO' TUTTO!
ZARGHEBA VUOLE CHE IO... FACCIA IL FINTO ORACOLO!
LA TRUFFA E' IL SUO MESTIERE.
DEVO UBBIDIRE... IN SFIDA ALLA MALEDIZIONE DI QUELLA DEA!
NO... IN SFIDA AGLI ADEPTI KESHANI.
SE TI SCOPRONO SARAI UCCISA!
ROBA DA NIENTE PER UNA DEA, EH?
C-COSA FARO'? IO...
BASTA COI PIAGNISTEI. DOV'E' ZARGHEBA?
FUORI... E SOLO!
LIETO DI SAPERLO.
CERTO AVETE LASCIATO KESHIA POCHE ORE DOPO DI ME.
AVETE SCALATO LA RUPE?
TI... TI PREGO!
PIANTALA DI BALBETTARE E RISPONDIMI!
COME SIETE ENTRATI NELLA VALLE?
ZARGHEBA SEPPE DI UNA VIA SEGRETA DA GWARUNGA, UNO STREGONE. ALLORA MI PORTO' QUI...
SPOGLIO' LA VERA YELAYA, MI DIEDE LE SUE VESTI... ORA ATTENDE L'ARRIVO DEGLI ADEPTI KESHANI.

IL SACERDOTE GORULGA SA DEL-L'INGHIPPO?
NO! CREDE NELLA DEA. LA TRUFFA E' AI SUOI DANNI.
E COSA GLI DOVRAI DIRE, COME ORACOLO?

GLI DIRO' DI DARE ALCUNE ZANNE DI GWAHLUR A THUTMEKRI E A ZARGHEBA...
...E DI PORTARE LE ALTRE AL RE DI KESHIA.
MA POI...

...DOVRO' ORDINAR-GLI DI FARTI SPEL-LARE VIVO!
LO SAPEVO.

SIGNORE... ABBI PIETÀ! SONO SOLO UNA SCHIAVA, E ZARGHEBA MI UCCIDERA' SE NON GLI UBBIDISCO!

ALZATI, ORA.
NESSUNO TI UCCIDERA'. MA DOVRAI FARE QUEL CHE TI DIRO'.
SI'!

FARO' CIO' CHE VUOI, CONAN...
...TUTTO, TUTTO!

ALLORA, DAVANTI AGLI ADEPTI FARAI LA PARTE DI YELAYA, COME VUOLE ZARGHEBA.
MA COSA DOVRO' DIRGLI?
DIRAI:
IO YELAYA ORDINO: LO STYGIA-NO E I CANI SHEMITI SIANO CACCIATI DA KESHAN...

...POICHE' SONO SCIACALLI VENUTI A DERUBARE LA DEA!
ORDINO CHE LE ZANNE DI GWAHLUR SIANO DATE A CONAN, GENERALE DI KESHAN. QUESTO E' IL VOLERE DEL-L'ORACOLO!
MA ZARGHEBA M'UCCIDERA'!

RIMETTI LE VESTI DIVINE, E DIMMI DOVE ZARGHEBA TI ASPETTA DOPO IL RITO.
PRESSO LE MURA, SUL LATO SUD.

SALDERO' IL CONTO.

Nell'ombra delle rovine, Conan prova...
L'imponenza del luogo lo influenza spiacevolmente.
D'un tratto le scale si interrompono.
... l'impressione d'esser spiato dagli spettri del passato.
Sepolti dall'erba appaiono i resti di un'antica strada.
La segue, cauto.
Fra le piante occhieggia un volto umano... quello di Zargheba.
Lo shemita non si muove, quasi che aspettasse qualcosa.
Con un grugnito, il Cimmero s'accosta di soppiatto e...
...solo allora capisce che qualcuno non gradisce gli intrusi!

TEMENDO UN ATTACCO, BALZA DI LATO...
MA LA SOLA PRESENZA UMANA E' LA TESTA MOZZA DI ZARGHEBA.
PAURE ANCESTRALI LO ASSILLANO, MENTRE CORRE DA MURIELA:
CHI HA SUONATO IL GONG, E UCCISO L'UOMO? FORSE GLI ADEPTI DI KESHAN?
E DOPO LA MORTE DI BIT-YAKIN, CHE NE E' STATO DEI SUOI SERVI?
I MARMI BIANCHI DEL PALAZZO ROSSEGGIANO DEI RIFLESSI DI MOLTE TORCIE,
UN CANTO RITUALE DESTA ECHI LONTANI:
GLI ADEPTI DI KESHAN SONO ARRIVATI.
GORULGA LI GUIDA A PASSI LENTI.
...E GLI ADEPTI CANTANO, TENENDO ALTE LE TORCIE FUMOSE.

Conan aspetta che siano entrati, e li segue...
Nessuno lo vede. E davanti alla PORTA D'ORO che chiude il sepolcro sacro...
...Gorulga grida parole arcaiche in una lingua morta da secoli.
Conan aggira la sala del trono e corre alla nicchia segreta.
Con un ghigno compiaciuto, nota che dai fori...
...si vede tutto.
Proprio davanti a lui MURIELA si è alzata a sedere sul letto di pietra.
Nella magica luce delle torce ella sembra una DEA svegliatasi per incanto da un sonno millenario.
Gorulga si fa avanti...
Conan sa che Muriela è terrorizzata, ma ella non lo mostra.
O possente dea delle tenebre, il tuo servo ti scongiura, PARLACI!
Egli la esorta:
RIVELA la tua volontà! Come dobbiamo agire con THUTMEKRI LO STYGIANO?

E la "dea" parla...
E' mio sommo volere...
...che lo stygiano ed i cani shemiti siano scacciati! Perche' sono sciacalli venuti a derubarmi!
L'adepto trema per l'emozione.
Ubbidisco alla mia signora e dea!
Ma le zanne di Gwahlur siano date a Conan, generale di Keshan. Questo e' il mio divino ordine!
La piccola e' un'attrice nata, riflette Conan.
Yelaya ha parlato: la sua volonta' e' indiscutibile!
Mille anni fa gli dei tolsero le zanne dalle fauci del demone Gwahlur.
Per tuo ordine furono celate, e per tuo ordine rivedranno la luce.
Ti concedo di andare!
La sua voce trema appena... e Conan sente che e' sull'orlo d'una crisi isterica...
Ma la recita e' perfetta.
La porta d'oro si chiude, e solo allora...
C-Conan!
L'adepto retrocede prosegando ed esce.
Shhh... va tutto bene!

Un'occhiata all'esterno mostra al Cimmero che il campo e' libero.

D'un tratto gli sembra di sentire... un passo.

Il corridoio e' vuoto. Tutto e' silenzio.

E' sorta la LUNA, e QUALCOSA ne intensifica misteriosamente i raggi!

Dunque la leggenda di Alkmeenon NON E' UNA FAVOLA.

La luce FIOTTA nella sala del trono e si sparge attorno.

All'improvviso...

CONAN!

Uno stregone negro s'e' introdotto nel palazzo!

GWARUNGA...
l'uomo che indicò a Zargheba
la segreta via
D'INGRESSO alla valle!

La terrorizzata fanciulla soccombe alla sua forza.

CONAN!
CHI SEI?
SE SMORUNGA SAPESSE CHI HA DI FRONTE.
...SAPREBBE D'ESSER PERDUTO.
DANN... L'HO SOLO FERITO DI STRISCIO. MA ORA...
HO FATTO COME VOLEVI, CONAN!
ORA ANDIAMO VIA!
ASPETTA!
DEVO SEGUIRE GLI ADEPTI E FARMI DARE LE ZANNE.
MA TU VERRAI CON ME.
EHI! DOV'E' LA GEMMA CHE AVEVI IN FRONTE?
MI SARA' CADUTA SUL LETTO.
CORRO DI LA' E LA CERCO.
BENE. IO INTANTO FINISCO QUESTO MAIALE.
MUOVITI. LA GEMMA VALE UNA FORTUNA.
S-SI'...
E ADESSO...
CONAN! CONAN! E' TORNATA!
COSA DIAVOLO...!

Nella sala dell'oracolo il grido di lei si spegne in un rantolo... poi: rumori confusi.

Conan piomba dentro e resta di sasso...

MURIELA! MA CHE STAI FACENDO?

NON E' IL MOMENTO DI GIOCARE...

Ma subito ammutolisce... il corpo di lei e' COPERTO DI CALCINACCI!

Sfiora la pelle polverosa e...

...resta come fulminato!

La carne di lei e' GELIDO MARMO!

CROM! NON E' MURIELA...

E' YELAYA!

MURIELA!

RISPONDI... DOVE DIAVOLO SEI?

Solo l'eco gli risponde, derisorio; ed egli capisce che e' accaduto un fatto SOVRANNATURALE:

Da qualche parte deve esserci una PORTA SEGRETA!

UN'IRA FREDDA ESPLODE NEL CIMMERO!..
LA SUA LAMA S'AFFONDA NELLA FESSURA COME UN FULMINE D'ACCIAIO.

QUALCOSA CEDE: E IL BATTENTE DI PIETRA SI APRE.

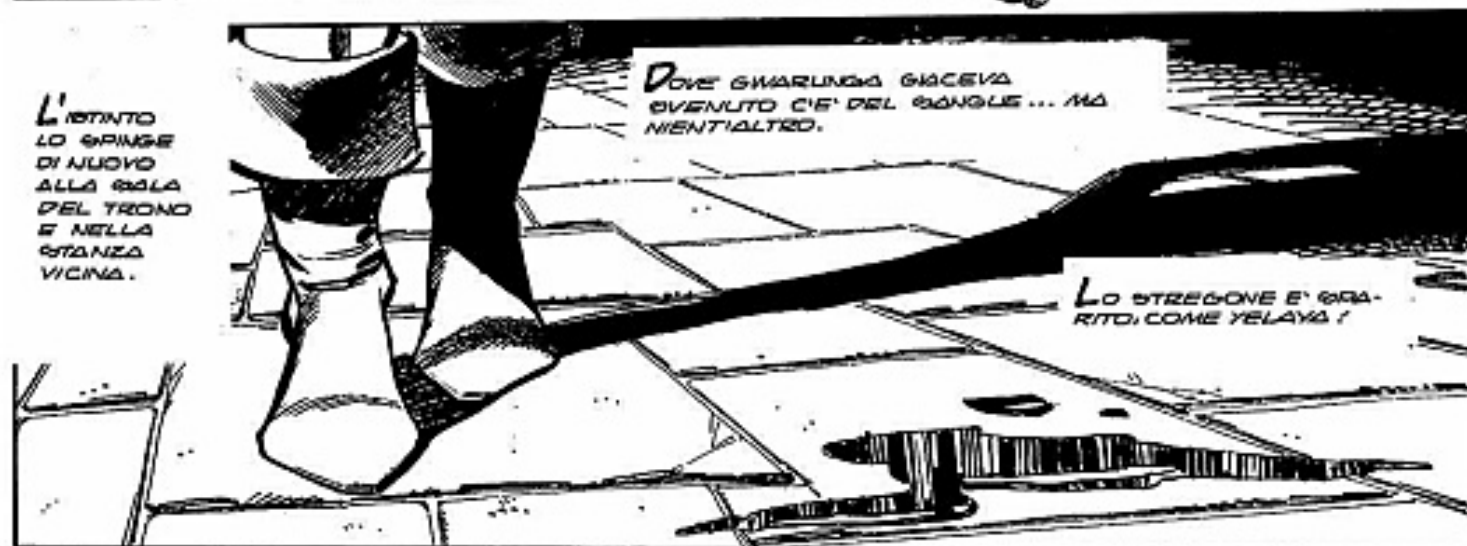
A EVITARE CHE SI RICHIUDA, CONAN PIANTA AL SUOLO IL PUGNALE.

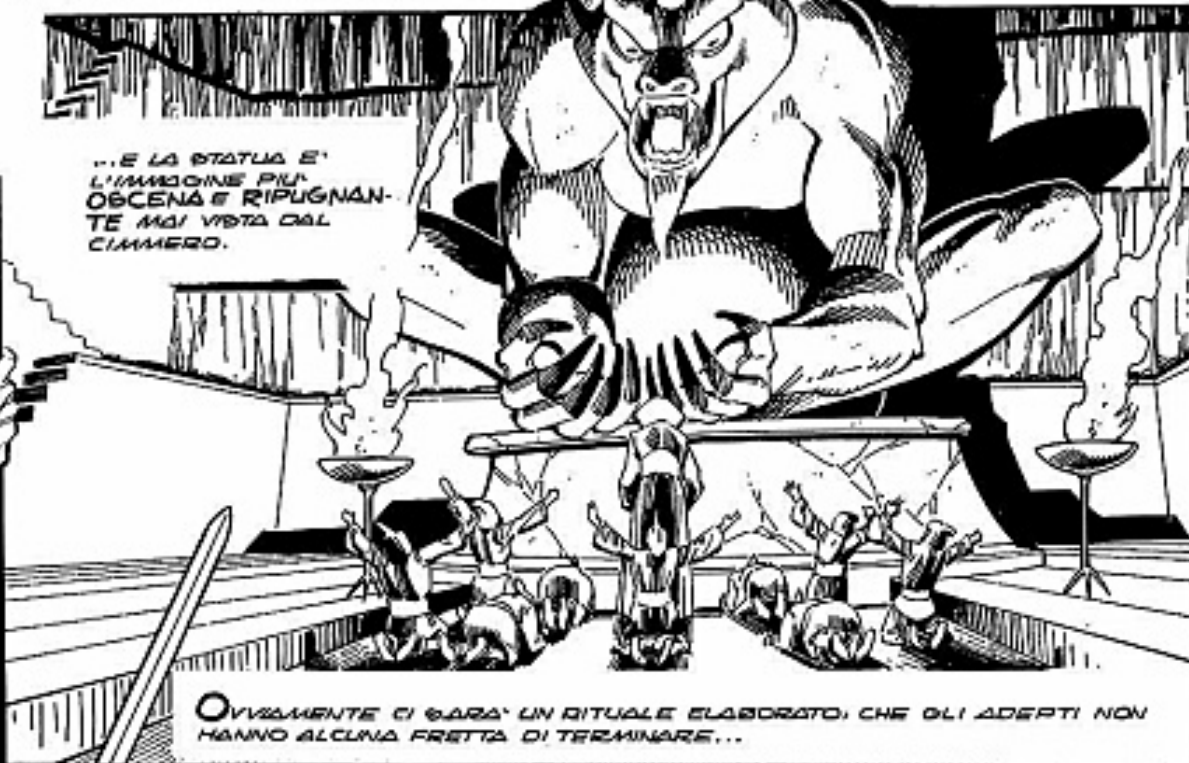
LA BREVE SCALA DI MARMO PORTA IN UN CORRIDOIO CHE SI PERDE DIRITTO NELLE TENEBRE.
E NELLA SCARSA LUCE CHE FILTRA DALLA PORTA EGLI SCORGE STRANI DIPINTI SULLE PARETI.

RICONOSCENDO L'ANTICA ARTE PELISHTI IL CIMMERO S'IMMOBILIZZA A STUDIARE I GRAFFITI, E SCOPRE...
...CHE IL VERO MISTERO DI BIT-YAKIN E' RAPPRESENTATO DAI SUOI SERVI!

CON UN BRIVIDO DI GELO, CONAN FISSA GLI OCCHI NELL'OSCURITA'.
CIO' CHE ORA SA GLI RENDE MOLTO PIU' ARDUO AFFRONTARE QUEL CHE SI CELA NEL BUIO.
NELL'ARIA SENTE UN ODORE MARCIO, LO STESSO CHE C'ERA NEL CORTILE DEL GONG.

SILENZIOSO COME UN FELINO SCIVOLA NEL CORRIDOIO NERO.
DA QUALCHE PARTE, PIU' AVANTI, QUALCUNO SI MUOVE.
POCO DOPO TROVA UN OSTACOLO!
AL TATTO, E' UNA PORTA DI FERRO.
MA OGNI SFORZO E' INUTILE.
STAVOLTA LA LAMA SERVE A POCO.
NIENTE DA FARE! NEPPURE UN ARIETE SFONDEREBBE IL METALLO.
STUPITO SENTE UN RUMORE E ALZA GLI OCCHI!
PIETRA CHE FRUSCIA E STRIDE!
SOLO L'ISTINTO LO FA BALZAR VIA...
...E UN ENORME MACIGNO SI SCHIANTA AL SUOLO!
NON POTENDO PIU' CONTARE SULLA SORPRESA, CAMBIA IDEA.
LA VIA PER AIUTARE MURIELA SARA' UN'ALTRA.
TORNA INDIETRO...
...E SCOPRE CHE E' TROPPO TARDI.
DEMONI!

Bestemmiando si prepara a combattere; ma...
...c'è solo il buio.
Il suo panico cieco si muta in rabbia bestiale.
Qualcuno che lo vuole morto lo ha chiuso in trappola.
Ma d'improvviso, e con grande stupore, la sua mano trova...
La molla di un catenaccio; certo chiusosi da solo.
In fretta riapre la porta.
Piomba con ferocia nella sala, avido d'uccidere chiunque si troverà davanti.
Mitra! Yelaya è svanita di nuovo!
Il suo pugnale non c'è... e un'altra cosa manca!
Che fosse viva, dunque?
L'istinto lo spinge di nuovo alla sala del trono e nella stanza vicina.
Dove Gwarunga giaceva svenuto c'è del sangue... ma nient'altro.
Lo stregone è sparito, come Yelaya!

Una sola via resta a Conan:
Oltrepassa un piazzale dove da secoli il vento spazza le foglie...
PARTE TERZA
Seguire i Keshani.
...e si fa strada nella verde massa di piante dal profumo esotico.
LE ZANNE DEL DIO!
A ridosso della muraglia ecco la porta che cerca, foggiata a testa di serpe.
CROM!
Ma stupito la trova aperta!

Mettendo da parte ogni indugio, entra...
...per spiare di nascosto gli adepti.
Non visto li segue oltre un locale dove fantomatici bagliori aleggiano fra idoli pagani...
Nell'aria si leva un canto corale dal tono lamentoso.
Gorulga e gli adepti rendono omaggio a un'orrido idolo.
Conan si apposta in una nicchia...
La caverna e' enorme, con le pareti fatte a scale...
...e la statua e' l'immagine piu' oscena e ripugnante mai vista dal cimmero.
Ovviamente ci sara' un rituale elaborato, che gli adepti non hanno alcuna fretta di terminare...

MA SENZA PREAVVISO I CANTI S'INTERROMPONO...
...PERCHE' E' COMPARSA UNA FIGURA SPLENDENTE, MENTRE RISUONA UNA VOCE INUMANA...!
YELAYA! DUNQUE CI HAI SEGUITI?
COSA CI COMANDI, O DEA?
LA VOCE ARCANA SUONA DALLE PROFONDITA' DELLE TENEBRE, ECHEGGIANDO SPAVENTOSA E ADIRATA NELL'IMMANE CAVERNA...
MORTE AL SACRILEGO! IL LADRO CONAN DEVE MORIRE!
ANATEMA A CHI MI HA OFFESA!
MA YELAYA... NON CAPISCO. NOI TI ADORIAMO!
E NELLA SALA DELL'ORACOLO DICESTI...
FU UN INFAME DEMONIO CHE PARLO' AL MIO POSTO!
DATE LE ZANNE DI GWAHLUR ALLO STYGIANO THUTMEKRI, CHE LE OFFRIRA' AL TEMPIO DI DAGON E DERKETO!
SOLO A QUESTO PATTO KESHAN SARA' SALVA DAGLI ORRORI DELLA GUERRA E DAI DEMONI!
ORA CERCATE CONAN, UCCIDETELO E PORTATEMI LA SUA TESTA MOZZA. SUBITO!

NON C'E' ESITAZIONE NEGLI ADEPTI, CHE GUIDATI DA GORULGA UBBIDISCONO.
ESCONO DA UNA PORTA DIETRO LA BESTIALE EFFIGE; ED I LORO PASSI S'ALLONTANANO IN UN TUNNEL.
CONAN NON LI SEGUE.
C'E' DAVVERO YELAYA LASSU', COME TEME... O E' UNO SCHERZO DI MURIELA?
SE LO E'...!
SCHIZZANDO FUORI DALL'OMBRA IL CIMMERO SI GETTA SULLA BIANCA FIGURA, MA...
YELAYA... MORTA COME E' STATA PER MILLE ANNI!
ALLORA CHI...?
HAH!
...E SENZA NEPPUR VEDERE L'ASSALITORE SI GIRA E COLPISCE CON LA FURIA D'UN COBRA!
GGNNG
SOLO L'UDITO LO SALVA DAL PUGNALE CHE SI ABBATTE SU DI LUI...

La sua identità non lo sorprende:
GWARUNGA!
E aveva il mio pugnale. E' stato lui a chiudermi nel tunnel.
Poi ha portato qui Yelaya... e la voce alterata era la sua.
E la "Dea" avrei dovuto capirlo!
Una favolosa mummia, perfetta e incredibile, ma morta!
Il mio pugnale non ti è servito!
Dunque era d'accordo con Thutmekri per rubare le zanne!
Mentre sta per tornare giù...
...scorge la soglia di un locale da cui esce un lucore fosforescente.
E invece di seguire gli adepti, decide di dare un'occhiata.
Gli occulti recessi di quel tempio satanico gli danno i brividi, ma il mistero lo attira.
Oltrepassa la porta ed un suono gli giunge alle orecchie...
...gli isterici singhiozzi di una fanciulla!

IN UNA CAVERNA DI ROCCIA EGLI RICONOSCE LA STATUA DI PTEOR, IL MOSTRUOSO DIO DEI PELIGHTI.

E SULLE SUE GINOCCHIA UNA FIGURA BIANCA!

CHE IO SIA DANNATO!

MURIELA...!

PIETA'!

CONAN!

QUALUNQUE COSA VOGLIANO FARTI... ARRIVO A TEMPO, EH?

SPLENDIDE CATENE SEMBRANO D'ORO.

...POCA COSA PER L'ACCIAIO!

DOVRAI TENERE QUEI BRACCIALI FINCHE' NON TROVERO' UNA LIMA.

SMETTILA DI PIANGERE, PICCOLA, E DIMMI COS'E' ACCADUTO.

V-VIDI CHE LA DEA ERA DI NUOVO SUL LETTO, E ALLORA TI CHIAMAI.

MA LORO MI PRESERO E FUI PORTATA QUI!

SONO ORRIDI MOSTRI PELOSI... OH, CONAN! MA CHI SONO?

I SERVI DI UN CERTO BIT-YAKIN. UN DIPINTO IN UN TUNNEL MI HA RIVELATO QUELLA STORIA.
"BIT-YAKIN AVEVA SERVI SEMI-UMANI. TROVÒ LA VALLE SECOLI DOPO LA FINE DI ALKMEENON."
"...SCOPRÌ LA MUMMIA DI YELAYA E ORGANIZZÒ UN ORACOLO."
"OVVIAMENTE, LA VOCE DELLA DEA ERA LUI STESSO."
BIT-YAKIN NON GRADIVA LE VISITE, E GLI INTRUSI FINIVANO MALE.
D'ALTRONDE GLI ADEPTI DI KESHAN LO PAGAVANO IN ORO.
"...I SERVI AVEVANO CIBO FRESCO..."
"...PERCHÉ LA GENTE DI PUNT GETTA I SUOI MORTI IN UN FIUME CHE PASSA SOTTO LA VALLE."
"ED I SEMI-UMANI SI DEDICAVANO ALLA PESCA."
DOPO LA MORTE DI BIT-YAKIN I SUOI SERVI VISSERO E SI MOLTIPLICARONO.
E SENZA PIÙ UN PADRONE A FRENARLI, FECERO A PEZZI L'ULTIMO SOMMO ADEPTO VENUTO ALL'ORACOLO.
COSÌ, FINO AD OGGI, NESSUN ALTRO HA VISITATO YELAYA...
LA QUALE, COME ZARGHEBA E GWARUNGA SAPEVANO, TI SOMIGLIAVA MOLTO.
A PROPOSITO... POCO FA HANNO STACCATO LA TESTA AL TUO PADRONE.
ORA... NON MI FRUSTERÀ PIÙ!
DALL'INFERNO NON SI TORNA.

ANDIAMO!
FUORI DALLA VALLE?
NO. GWARUNGA MI HA GIOCA-TO UN BRUTTO TIRO.
SEGUIRO' GLI ADEPTI. IO VOGLIO QUELLE GEMME, RAGAZZA!
STAMMI DIETRO E BADA A NON CACCIARTI NEI GUAI.
MA... I SERVI DI BIT-YAKIN?
SPERIAMO DI NON VEDERLI.
DI QUA!
I CANTI DEGLI ADEPTI SI FANNO PIU' VICINI. INFINE CONAN ODE ANCHE UN FRUSCIO D'ACQUE.
E SBUCANDO SU UN CORNICIONE VEDE UNA SCENA FANTASTICA:
DUE PONTI DI ROCCIA, SOVRAPPOSTI, SOTTO I QUALI SCORRE VIOLENTO IL NERO FIUME SOTTERRANEO.
SEBBENE STUPITO, CONAN SI CONCENTRA SUGLI ADEPTI DI KESHAN.
NON CI SONO IDOLI SUL LORO ALTARE. LA CAVERNA E' IMMERSA NELLE TENEBRE.

Già sapendo cosa cercare, Gorulga tende le braccia...

...ed estrae uno scrigno!

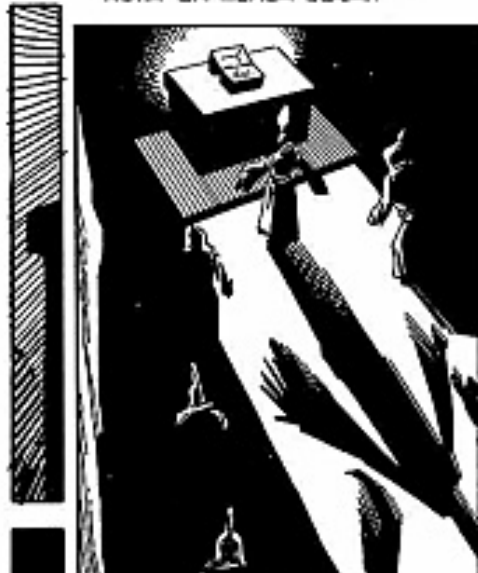
Dall'alto Conan vede una luce fatata aleggiare sulle gemme, e sussulta:

Sono le Zanne di Gwahlur!

...e potrebbero renderlo l'uomo più ricco del mondo!

Perplesso, il Cimmero nota un'altra cosa:

La luminosità delle gemme cresce di momento in momento!

Rigidi per la paura, gli adepti tremano...

Le tenebre intorno agli adepti si addensano, divorando la luce delle torce...

E dietro l'altare sbucano figure come incubi partoriti dal silenzio delle caverne.

Sono semi-umani, bestiali e pelosi, con occhi felini colmi di luce fredda.

AAAAAAA
Il sommo adepto grida, si contorce, ma viene trascinato nel buio...

...e una mano di pietra gli fracassa il cranio.
Subito dopo i servi di Bit-Yakin si scagliano come una marea selvaggia sugli adepti, paralizzati dall'orrore.

Echeggiano ululati e strida folli.
Nelle terribili mani dei morti, gli adepti sono come capretti...
...destinati a un massacro d'abissale ferocia.

SOLO UNO SI SALVA, FUGGENDO IN UN TUNNEL. LE SUE URLA SVANISCONO LONTANO.

POI NELLA GRANDE CAVERNA TORNA A STAGNARE IL SILENZIO.

CONAN VEDE LE STELLE BRIL- LARE AL TERMINE D'UNA GALLERIA.
OSSERVA DI NUOVO L'ALTARE INSANGUINATO.
VOGLIO QUELLO SCRIGNO. STAI QUI!
OH, MITRA... NO!...

NON LASCIARMI SOLA! IO...
CHIUDI LA BOCCA E ASPETTA.
TORNO SUBITO!

BALZA DI ROCCIA IN ROCCIA, E...

GIUNTO A TERRA NON VEDE PIÙ TRACCIA DEI MOSTRI.
ANCHE IL BUIO CHE AVVOLGEVA I SERVI DI BIT-YAKIN E' SVANITO CON ESSI.
LA LUCE DELLE GEMME S'EFFONDE FATATA NELLA CAVERNA.

ED IL LORO SPLENDORE LO LASCIA SECCO...
MADRE DI MITRA!

CON LO SCRIGNO SOTTO IL BRACCIO...

C-CHE FARAI, ORA?
VORREI AVERE LE ALI.

DI CORSA PICCOLA, CI SIAMO QUASI.
MA D'UN TRATTO MURIELA FA LO SBAGLIO DI GUARDARE GIÙ... E VEDE DOVE SI TROVA!

PER SUA FORTUNA CONAN LA AGGUANTA.
CROM! NON SEI LA PIRATESSA VALERIA!
TU HAI ALTRE DOTI, DI CUI DISCUTEREMO DOPO...

...QUANDO TU ED IO POTREMO TIRARE UN SOSPIRO DI SOLLIEVO!

AH! E' BELLO RIVEDERE IL GRANDE CIELO!
SCENDERE DALLA RUPE SARA' UN GIOCO A PARAGONE DI...
CHE COS'E'?

COS'È? COSA? NON...
RESTA QUI...
...E STAI CALMA.
A METÀ DEL PONTE, NELLA PENOMBRA, UNA FIGURA CURVA PROCEDE CON PASSI SCIMMIESCHI:
UNO DEI SEMI-UMANI HA ANNUSATO LA LORO PISTA!
FORSE PER CONAN SAREBBE MEGLIO DARE BATTAGLIA NEL TUNNEL... MA LÀ CREATURA AVREBBE IL TEMPO DI CHIAMARE I SUOI COMPAGNI.
COSÌ IL CIMMERO ALZA LA SPADA E CORRE SUL PONTE... DRITTO INCONTRO AL MOSTRO!
COME GLI ANTICHI PELIGHTI AVESSERO SOGGIOGATO QUEI DIAVOLI EGLI NON LO SA...
MA CERTO NON SOLO CON LE LORO SPADE:
IL FENDENTE HA INCONTRATO CARNE PIÙ DURA DELLA ROCCIA.
LA LAMA TRANCIA DI NETTO UNA CLAVICOLA DEL MOSTRO...

...E LA GROTTESCA CREATURA SEMBRA NON BADARCI!

SUBITO DOPO, UNA SVENTOLA TREMENDA LO SPAZZA DAL PONTE COME UNA MOSCA DAL MURO!

CONAN VOLA GIU' VERSO IL FIUME NERO, STORDITO DAL COLPO.

MA...

...SBATTE SULLA SECONDA ARCATA!

AAH!

PER UN SECONDO E' SUL PUNTO DI PERDERE LA PRESA...

POI LE SUE DITA TROVANO MINUSCOLI APPIGLI...

PIU' SOPRA IL MOSTRO E' FERITO; MA CONAN LO VEDE CORRERE ALLA SCALA...
...CERTO PER SCENDERE AL PONTE INFERIORE ED ASSALIRLO ANCORA.
MA LA SUA PREDA E' UN'ALTRA!
OHHH..!
VATTENE!
NNNOOOooo
CON LA RAGAZZA E LO SCRIGNO IL MOSTRO TORNA INDIETRO. MA CONAN NOTA CHE LA FERITA LO INDEBOLISCE.
PERDE SANGUE A FIOTTI E VACILLA COME UN UBRIACO.
MENTRE IL CIMMERO CORRE, I SUOI PENSIERI SONO PER LA SALVEZZA DI MURIELA.
MA LE SUE PREGHIERE SONO VANE!
EEEEE
E IL MOSTRO, LO SCRIGNO E LA FANCIULLA HANNO SOLO UN TERRIFICANTE ABISSO SOTTO DI LORO!
IL SEMI-UMANO CADE DA UNA PARTE, LA RAGAZZA DALL'ALTRA, E LE PREZIOSE GEMME...
...NEL MEZZO!

MURIELA CEDE...

LO SCRIGNO STA CADENDO...

CONAN DEVE SCEGLIERE FRA I DUE...

MA EGLI NON ESITA.

TRENTA METRI PIU' IN BASSO, LE ZANNE DI GWAHLUR SCOMPAIONO PER SEMPRE NEI FLUTTI.

CONAN NON CI BADA:

NEPPURE SI VOLGE INDIETRO...

...PERCHE' UN CORO DI URLA GLI E' GIUNTO ALLE ORECCHIE.

INFATTI, QUANDO LE ORRIDE CREATURE SCIAMANO SULL'ORLO DELLA CAVERNA...

...E' SOLO PER VEDERE I DUE FUGGIASCHI SVANIRE NELLA FORESTA SOTTO LA RUPE.

NOTIZIE SUGLI AUTORI DI QUESTA ANTOLOGIA

ALFREDO ALCALA nasce il 23 agosto 1925 a Talisay nelle Filippine. Grande ammiratore dei comics americani degli anni trenta, nel 1948 realizza il suo primo vero fumetto. La Ace Publications gli propone una serie di albi di genere avventuroso con ambientazione anche locale. Autore eccezionalmente prolifico spazia in qualsiasi genere di soggetto.
Trasferitosi negli States ha collaborato con la Marvel, DC, Warren e per alcuni sindacati di strisce per quotidiani.
Usa una tecnica grafica che ricorda per ispirazione gli illustratori di stampe dell'ottocento europeo ed americano. Suo il personaggio di Voltar: un discreto epigono di Conan che periodicamente lancia sul mercato, curandone anche il testo.
Le sue maggiori prestazioni si sono avute nell'inchiostrazione di Conan per la rivista *Savage Sword of Conan*. Nel 1980 ha disegnato, su testi di Thomas, un breve periodo di strips sempre con Conan come personaggio.

NEAL ADAMS nasce il 6 giugno 1941 a Gowernor, un'isola vicino a New York. Le migliori case editrici americane lo hanno avuto come collaboratore e per esse ha sempre prodotto fumetti di alto livello. Il suo tratto realistico spazia con disinvoltura in tutti i campi dell'avventura e infonde ai fumetti un vigore artistico di incredibile potenza suggestiva. Ama documentarsi con scrupolo.
Le sue tavole originali vengono vendute dai commercianti con valutazioni che si affiancano a quelle dei maestri del passato come Alex Raymond e Harold Foster.
In gioventù disegna una trentina di strisce per il western *Bat Masterson* di Herron e Nostrand, mentre è completamente sua la saga del medico *Ben Casey*, pubblicata sui quotidiani dal 1962 al '66.
È riuscito a rilanciare vecchie serie come *Batman* della DC e gli *X-Men* della Marvel che accusavano segni di stanchezza.
Occasionale disegnatore di Conan, si è impadronito subito del carisma del personaggio realizzando pochi, ma indimenticabili episodi.
Uno dei suoi più suggestivi fumetti è *Superman contro Muhammad Ali* per il quale ha diviso il lavoro con l'amico Dick Giordano.
A differenza di Alcala, Adams è un artista lento, tanto è dedito allo studio dell'impostazione della pagina e nel rifinirne i particolari con meticolosa precisione.

JOHN BUSCEMA nasce a New York l'11 dicembre 1927 da famiglia di origine italiana. I suoi primi fumetti risalgono al 1948 e spaziano in tutti i generi dell'avventura. Collabora perciò con le case editrici Marvel, Charlton, Dell e Gold Key.
Abile nel trasportare nel foglio da disegno i volti degli attori cinematografici, si specializza nella riduzione di film in albi. Finalmente nel 1966 Stan Lee lo richiama alla Marvel affidandogli i personaggi più prestigiosi del momento. Disegna Hulk, Thor, Silver Surfer, Kazar e un'altra miriade di supereroi. Ma il suo maggiore exploit avviene nel 1973 quando inizia ad illustrare le avventure di Conan.
Da quel momento Conan si identifica con il tratto pulito ed inconfondibilmente classico di Buscema, spesso affiancato per l'inchiostrazione da ottimi colleghi tra cui spiccano, per merito, Ernie Chan e Alfredo Alcala.

DICK GIORDANO nasce il 20 luglio 1932 a New York. Artista dalle più svariate capacità, è anche esperto in diversi settori editoriali. Infatti oltre a disegnare, è un valente autore di testi, un acuto direttore di testate e un «talent scout» dal fiuto infallibile.
Il suo esordio risale nel 1951 con la realizzazione di brevi episodi di Sheena, la bella ed audace tarzanella della Fiction House. Trent'anni fa entra a collaborare con la Charlton Comics, di cui prenderà la direzione editoriale nel 1966. La ditta è però in cattive acque e questo lo porta l'anno dopo a dimettersi. Passa poi alla DC per creare nuovi supereroi. Nel '70 preferisce svincolarsi dai doveri d'ufficio e torna alla libera professione. Proprio in questo periodo lavora per lo studio di Neal Adams.
Ha disegnato un po' di tutto, tra cui Captain Marvel, Batman, Superman, Dracula, Friday Foster, Wonder Woman, Conan e tanti altri famosi personaggi.
Recentemente è stato nominato direttore editoriale della DC.

ROY THOMAS nasce a Missouri il 22 novembre 1940 e sin da bambino si interessa ai fumetti. Da collezionista di comic books in breve diventa uno dei migliori e prolifici soggettisti-sceneggiatori americani.
Nel 1961 crea «Alter Ego», una documentata fanzine amatoriale dedicata ai supereroi. Dopo una breve collaborazione con la Charlton Publishing, si stabilisce definitivamente a New York per entrare a far parte dello staff di Stan Lee, responsabile della Marvel Comics Group.
Ma, divenuto direttore editoriale, rassegna improvvisamente le dimissioni da questo incarico per la sentita mancanza di potere decisionale.
La maggior parte dei testi di Conan e King Kull sono opera sua. Riduce e adatta a fumetti tutte le opere di Howard e di altri autori che hanno continuato le gesta di Conan, creandone poi di sana pianta innumerevoli altri.
Uno dei suoi più riusciti personaggi è Red Sonja, un Conan in gonnella, disegnato per lo più da Frank Thorne.

Oceano Occidentale
Vanaheim
Asgard
Foreste dei Pitti
Cimmeria
Border
Zingara
Aquilonia
Nemedia
Argos
Ophir
Isole Baracha
Shem
Stygia
Kush
Darfar
Keshan
Isola Senza Nome
Regni Neri

tundre
steppe
deserto
HYRKANIA
KHITAI
Mare di Vilayet
TURAN
Ft. GHORI
KUTHCHEMES
deserto
KOSALA
VENDHYA
DRUJISTAN
IRANISTAN
ZEMBABWEI

Oceano Occidentale
Foreste dei Pitti
Vanaheim
Asgard
Cimmeria
Border
Zingara
Aquilonia
Nemedia
Argos
Ophir
Isole Barachie
Shem
Koth
Stygia
Kush
Darfar
Keshan
Isola Senza Nome
Regni Neri

tundre
steppe
deserto
HYRKANIA
KHITAI
ZAMORA
Mare di Vilayet
Isola delle Statue di Ferro
TURAN
Ft. GHORI
KOSALA
VENDHYA
deserto
DRUJISTAN
IRANISTAN
ZEMBABWEI
PUNT

Oceano Occidentale
VANAHEIM
ASGARD
Foreste dei Pitti
CIMMERIA
BORDER
ZINGARA
AQUILONIA
NEMEDIA
ARGOS
OPHIR
SHEM
STYGIA
KUSH
DARFAR
KESHAN
Regni Neri

Tra i mondi immaginari creati dalla fantasia degli scrittori, l'*Era hyboriana* di Robert E. Howard è uno dei più coerenti: un mondo provvisto di una sua geografia, di una sua storia e di una sua preistoria, che è nato da un'epoca di forze oscure e minacciose e che crollando ha dato origine alla nostra attuale civiltà.
Dodicimila anni or sono — dice Howard — tra la distruzione di Atlantide e i primi documenti storici, quando il Mediterraneo era ancora una distesa di terraferma, il nostro pianeta conobbe l'Era hyboriana: un'epoca di regni dai nomi fantastici e tuttavia familiari, di splendore e di leggende, in cui le tracce di un passato ancor più lontano disputavano il passo all'uomo e alla sua civiltà.
In quest'epoca esotica e turbolenta, il grande eroe fu *Conan*, che, disceso in gioventù dalla gelida Cimmeria, giunse a conquistare nella maturità la corona di una delle nazioni più potenti.

«Conan è il superuomo - anzi, il super barbaro - in cui Robert Erwin Howard riuscì a infondere i suoi sogni sfrenati di pericolo e di forza, di avventura continua e di audacia, di impulsi ardenti seguiti all'istante, ma anche di un codice d'onore senza macchia e senza concessioni. Conan è un vero eroe della mitologia nordica: oggi combatte e soffre, domani è pronto a tuffarsi ancora in nuove imprese. E l'Era hyboriana in cui Conan si fa strada è uno dei mondi fantastici meglio delineati: un mondo plausibile geograficamente ed economicamente, provvisto di una storia e di una preistoria che comprendono molte culture e molte razze, popolato di mendicanti e di re, di contadini e di poeti, di regine e di schiave, e, naturalmente, di guerrieri e di incantatori». (Fritz Leiber)